平成元年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第6号 通巻67号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

# MSXマガジン

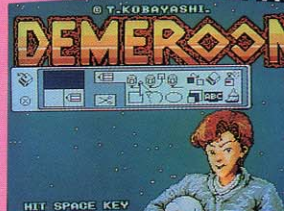
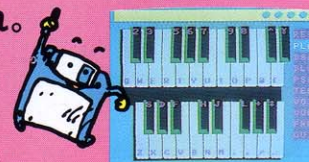
Magazine for Home Personal Computer System

## 特集 シューティングは楽し!

■『吉田工務店』がMSX2+専用『吉田建設』となって登場 ■シューティングゲームの歴史を振り返る■オリジナルの漢字シューティングゲームも発表だ

最新のCAR情報にMSXの影を見たぞ!
## キーワードはMSXだ!

工作で、便利なアイテムを作りましょうね
## ハードウエア事始め

SONY
諸君、クリエイテ
ゲームプログラミングの術
伝授
DEN JU
我輩ドクタープログは
「宇宙戦争ゲーム デメロン」を
つくったのである。
第1部 ゲームプログラミングツール内の
スプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターを
ゲームに登場させるのだ。「プログラミング
ツール」のスプライトエディターで簡単に
キャラがつくれる。しかも、そのままゲーム
のプログラムに組み込めるのである。
第2部 駆使せよ、
グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと
木の茂る地上も「ツール」中のグラ
フィックキャラクターエディター
なら容易だ。数パターン
をつくり、いくつもそれを
組み合わせよ。背景
が出来上がるぞ。
第3部 グラフィックエディター
を大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエ
ディター。最大256色を使えば
画面いっぱいにグラフィックが
描ける。この「デメロン」のタイ
トル画も、我輩ドクタープログ
の力作である。
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部 サウンドづくりはミュージックエディター
におまかせあれ。
FM音源ミュージックエディ
ターを駆使すれば、ドクター
プログも大作曲家である。
ゲームの効果音もタイトル
ミュージックも画面を見なが
ら、作曲できるぞ。
第5部 完成である。プログラミング解説本を見
て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
SCORE 000000 HI-SCORE 000000
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティン
グゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログ
ラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分
に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意
外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲー
ムで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君
の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0 文法書
HIT BIT
MSX-BASIC Version 3.0 解説書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC

# パソコン3大秘術である。

## プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

### 操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

### 表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

### オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

### 作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
**プリントショップⅡ**
THE Print Shop

**HBS-BO14D 標準価格12,800円**(税別)
© 1989, Sony Corporation/ © Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

## ワープロ&ハガキの術

### 機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
**文書作左衛門**(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 **HBS-BO12D 標準価格6,800円**(税別)
©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

### 葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だっていておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
**はがき書右衛門**(かきえもん)

MSX2 2DD×3 **HBS-BO13D 標準価格7,800円**(税別)
©Sony Corporation.

## 術マスターのクリエイティブマシン

づくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプログ解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついてんオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語)の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。もは万全であるぞ。3FM音源であるから、ゲームの音は分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5ータ64音、リズム5音のみごとなFM音源。りPSGももちろん装備。4まさモードである。1.9万色の自然画再現。ん横スムーズスクロール可能である。

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。
**トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円**(税別)

MSX界の実力機だ!

ついにカラー印字である。

1プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2マルチフォントだ。6種の書体を誇る。3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

**サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円**(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

クリエイティブパソコン

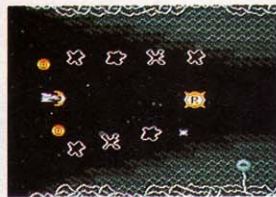
**1XDJ 標準価格69,800円**(税別)

It's a Sony

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

# 特集 シューティングは楽し!——88

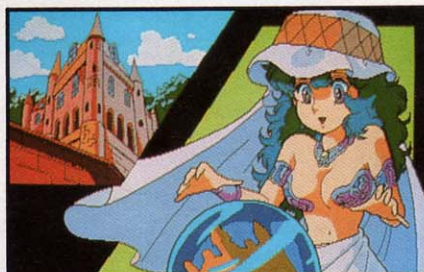
縦、横スクロールのステージを自由に組み合わせてコンストラクションできる『吉田建設』をはじめとして、シューティングゲームの歴史(MSXの代表シューティングゲーム年表付き)、オリジナルゲームなどを満載。

72

112

120

TS

June 1989

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井　清和
製　　版/宮田　英樹

## ショート・プログラム・アイランド



## NEW SOFT



## 最新ゲーム徹底解析



## SOFTWARE REVIEW



発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

# MSX SOFT TOP 30

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 |
|---|---|---|---|
| ↑ | 1 | − | ディスクステーションスペシャル春号 |
| ↑ | 2 | − | DISC PAC |
| | 3 | 3 | ゴーファーの野望 EPISODEⅡ |
| | 4 | 2 | SUPER大戦略 |
| | 5 | 8 | コナミ・ゲームコレクションVol.3 |
| | 6 | 5 | ラスト・ハルマゲドン |
| | 7 | 15 | テトリス |
| | 8 | 28 | 三國志 |
| | 9 | 6 | 牌の魔術師 |
| | 10 | 21 | イースⅡ |
| | 11 | 12 | マスターオブモンスターズ |
| | 12 | 9 | ゼビウス |
| ↑ | 13 | − | イシターの復活 |
| ↑ | 13 | − | パックマニア |
| ↑ | 15 | − | マスターオブモンスターズ・マップコレクション |
| | 15 | 20 | 信長の野望・全国版 |
| | 17 | − | レイドック2 |
| ↑ | 18 | − | 時空の花嫁 |
| | 19 | 10 | FMパナアミューズメントカートリッジ |
| | 20 | 19 | R-TYPE |

1位はまたまたディスクステーション!!今月はスペシャル春号だ。まるで指定席みたい。でも、パナソフトから新発売のディスクマガジン、DISC PACがものすごい勢いで迫っているし、テトリスも加速度を増して上昇してきた。初登場のパックマニアも注目株。イシターの復活は文字どおり復活を果たしました。来月が楽しみだネ。

ジャンル

アクション

シミュレーション

ロールプレイング

パズル

アドベンチャー

アプリケーション

テーブルゲーム

**集計方法**

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

**集計期間**

1989年3月1日から3月25日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

| メーカー名 | 対応機種 | メディア | 価格※ | ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| コンパイル | MSX2 | 2DD | 3,980円 | | 2690 |
| パナソフト | MSX2/MSX2+ | 2DD | 2,980円 | | 2460 |
| コナミ | MSX | メガROM | 5,800円 | | 1670 |
| マイクロキャビン | MSX2 | メガROM | 8,800円 | | 1570 |
| コナミ | MSX2 | 2DD | 4,800円 | | 1380 |
| ブレイングレイ | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 1190 |
| BPS | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 1040 |
| 光栄 | MSX<br>MSX2 | メガROM<br>メガROM+SRAM/2DD | 12,800円<br>14,800円/12,800円 | | 970 |
| コナミ | MSX2 | メガROM | 5,800円 | | 950 |
| 日本ファルコム | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 850 |
| システムソフト | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 740 |
| ナムコ | MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 640 |
| ナムコ | MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 600 |
| ナムコ | MSX2 | 2DD | 6,800円 | | 600 |
| システムソフト | MSX2 | 2DD | 4,500円 | | 580 |
| 光栄 | MSX<br>MSX2 | メガROM<br>メガROM+SRAM/2DD | 9,800円<br>9,800円/8,800円 | | 580 |
| パナソフト/T&Eソフト | MSX2+ | 2DD | 6,800円 | | 550 |
| 工画堂スタジオ | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 520 |
| パナソフト | MSX2 | メガROM+SRAM | 7,800円 | | 450 |
| アイレム | MSX/MSX2 | メガROM | 7,300円 | | 420 |

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| | 21 | 17 | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 光栄 |
| | 22 | 4 | スナッチャー | コナミ |
| | 23 | 22 | アークス | ウルフ・チーム |
| | 24 | 11 | マイト・アンド・マジック | スタークラフト |
| | 25 | — | THEプロ野球 激突ペナントレース | コナミ |
| | 26 | 25 | コナミの新10倍カートリッジ | コナミ |
| | 27 | — | イース | ソニー/日本ファルコム |
| | 28 | 1 | ディスクステーション3号 | コンパイル |
| | 29 | 25 | コナミ・ゲームコレクションVol.1 | コナミ |
| | 29 | 14 | サイオブレード | T&Eソフト |

TOP5

# 1 ディスクステーションスペシャル春号

●アプリケーション ●コンパイル

先月も3号が1位だった『ディスクステーション』が、今月も〝スペシャル春号〟で1位を占拠。偶数月だけの発売だったのを、3月にも売り出しちゃったらこの人気だもの。いやいや人気者はつらいぞ。

ディスク3枚にギッシリ詰め込まれたこの〝スペシャル春号〟、内容はもちろんベリィスペシャル。なにしろ本格派RPG『ランダーの冒険』や、十分遊べるアドベンチャー『平安妖怪伝』など、単体で売り出しても絶対に通用するゲームが入っているんだからね。これからは、奇数月も待ち遠しくなってしまった。

# 2 DISC PAC

●アプリケーション ●パナソフト

さてさてこちらは、初お目見えの『DISC PAC』です。これはパナソフトが新発売したディスクマガジンのこと。ディスクマガジンって言うと、コンパイルの『ディスクステーション』の独壇場って感じだったよね。そこへ、このDISC PACが乱入したわけだ。

で、その内容なんだけど、あの『レイドック2』のパロディー版、『あーぱーみゃーどっく』あり、お絵描きソフト『EASY』あり、オリジナルアクションゲームあり、とおもしろソフトのオンパレード。1年に3〜4回の発売予定とか。次の発売日まで待てますか？

# 3 ゴーファーの野望 EPISODEⅡ

●アクション ●コナミ

先月にひき続き今月も3位をキープ。さすがグラディウスシリーズ、圧倒的な人気だね。で、この『ゴーファーの野望 EPISODE Ⅱ』、コナミ特製の音源チップを内蔵してるから、BGMが迫力満点でとびっきりイイのだ。やっぱり、シューティングゲームにはBGMがとっても大切。で、そのBGMを聴きながら、全部で10のステージに挑戦していくんだけど、ステージにはいろんな仕掛けがほどこされていて、目を見張るおもしろさなのだ。

何回やっても絶対に飽きないこのシューティングゲーム、来月も応援してちょうだい！

## 今月の注目ソフト

### 13位 パックマニア

初登場ながらこの健闘ぶりを見せたのは、ナムコの人気アクションゲーム『パックマニア』。このゲーム、日本でもアメリカでも人気者だった『パックマン』を3D版に発展させたもの。ユニークでキュートなキャラクターがとってもイイのだよん。

## TAKERU TOP10

『ウォーニング』が2ヵ月連続してトップの座に。やっぱりシミュレーションってヤリガイあるもんね。さて今月のニューフェイスは、MSXマガジンの『MSX SPRING』と、コンパイルの『ディスクステーション2号』の2本。MSX SPRINGはMマガの4月号にその詳細が発表されて、一挙に人気者になっちゃったみたい。手前みそになるけど、内容が豊かなソフトです。今後ともよろしくっ！

| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 機種 | TAKERU価格[税込] |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウォーニング | コスモス・コンピューター | MSX2 | 4,900円(3.5D) |
| 2 | すご八 | MSXマガジン | MSX2 | 3,600円(3.5D) |
| 3 | T&Eマガジンディスクスペシャル | T&Eソフト | MSX2 | 2,500円(3.5D) |
| 4 | ダンジョン万次郎 | MSXマガジン | MSX2 | 3,600円(3.5D) |
| 5 | 吉田工務店 | MSXマガジン | MSX2 | 3,600円(3.5D) |
| 6 | MUSICエディタ音知くん | ウィンキーソフト | MSX2 | 4,900円(3.5D) |
| 7 | アドベンチャーツクール | MSXマガジン | MSX2 | 3,600円(3.5D) |
| 8 | MSX SPRING | MSXマガジン | MSX2 | 2,000円(3.5D) |
| 9 | ディスクステーション2号 | コンパイル | MSX2 | 1,900円(3.5D) |
| 10 | 魔少女館 | アイセル | MSX2 | 3,900円(3.5D) |

●4月6日現在

## 4 SUPER大戦略

●シミュレーション ●マイクロキャビン

先月の2位からちょっと下がってしまいましたけど、でもこれで4ヵ月連続してのTOP5入りを果たしてしまいました。まっ、このところ、これほど壮大で奥の深一いシミュレーションって、あんまり出なかったもんね。

ところでだ、なんでもこのゲームのディスク版がまもなく発売されるということなのだ。しかも、ROM版よりもずいぶん処理速度が速くなってるらしいし、ROM版にはないマップエディタも内蔵されてるらしいし、それにくっついて各種ユーティリティも備わってるらしいのだ。これでますます人気がうなぎ登りしちゃいそう!

## 5 コナミ・ゲームコレクションVol.3

●アクション ●コナミ

先月の8位から確実に歩を進めてまいりましたね。なにしろ、この『コナミ・ゲームコレクションVol.3』には、コナミが大得意とするシューティングゲームがめいっぱい詰め込まれているのだ。

2人同時プレイが楽しめちゃう『ツインビー』、横スクロールが魅力の『スーパーコブラ』、自機がパワーアップできる『スカイジャガー』、8方向スクロールがご自慢の『タイムパイロット』、それにグラディウスの海外版『ネメシス』といった、キレモノぞろい。

出来のいいソフトはいつまでたってもおもしろい、てことを身をもって教えてくれたソフトなのね。

# 読者が選ぶ TOP20

『イースⅡ』が1位に返り咲きました。『ラスト・ハルマゲドン』との、抜きつ抜かれつの首位争いがますますおもしろくなりそう。『ドラゴンクエストⅡ』は再登場して面目を保ちました。

| ランク | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 得票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | イースⅡ | 日本ファルコム | 292 |
| 2 | 1 | ラスト・ハルマゲドン | ブレイングレイ | 269 |
| 3 | 5 | スナッチャー | コナミ | 219 |
| 4 | 2 | ゴーファーの野望 EPISODEⅡ | コナミ | 215 |
| 5 | 4 | SUPER大戦略 | マイクロキャビン | 207 |
| 6 | 6 | 三國志 | 光栄 | 169 |
| 7 | 7 | ハイドライド3 | T&Eソフト | 153 |
| 8 | 8 | THEプロ野球 激突ペナントレース | コナミ | 124 |
| 9 | 9 | 信長の野望・全国版 | 光栄 | 110 |
| 10 | 10 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | ゲームアーツ | 101 |
| 11 | 13 | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 光栄 | 75 |
| 12 | 15 | マスターオブモンスターズ | システムソフト | 72 |
| 13 | 11 | ゼビウス | ナムコ | 69 |
| 14 | 16 | R-TYPE | アイレム | 61 |
| 15 | − | ドラゴンクエストⅡ | エニックス | 56 |
| 16 | 11 | アークス | ウルフ・チーム | 55 |
| 17 | 17 | テトリス | BPS | 54 |
| 18 | 14 | サイオブレード | T&Eソフト | 51 |
| 19 | 19 | F-1スピリット3Dスペシャル | コナミ | 48 |
| 20 | 18 | ディスクステーション3号 | コンパイル | 41 |

●4月10日現在

## 調査協力店リスト

### 北海道

㈱金市館パソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂 ☎011-641-7911

### 東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC ☎022-261-8111
電巧堂DaC ☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

### 東京

サトームセン㈱パソコンランド ☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
第一家電ableパソコンCITY ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
㈱富士音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップpluse ☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店 ☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店 ☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ ☎03-477-3343
ソフトクリエイト ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ ☎03-978-4111
池袋WAVE 5F PLAYER'Sソフトハウス
J&P 八王子そごう店 ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ ☎0427-28-2371

### 関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾 ☎0487-73-8711
ラオックス 志木店 ☎0484-74-9041

### 中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111
㈱真電本店 ☎025-243-6500
PiC ☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ ☎052-251-8334
カトー無線 本店4階 ☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
㈱すみや ˙パソコンアイランド ☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

### 大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店 ☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド ☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド ☎06-643-3217
J&P テクノランド ☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
J&P メディアランド ☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-643-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-643-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-643-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-643-2111
NaMUにっぽんばし ☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741
J&P くずは店 ☎0720-56-7295
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店 ☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

### 近畿

上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
パレックス パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-71-1171

### 中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

### 九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166

# NEW SOFT

今月のラインアップは、アドベンチャーやロールプレイングが中心。アクションやシューティングゲームの話題作もよろしくお願いしますよ、ソフトハウスさん！　なんていうのはゼイタクかな。

## 火星はいつの時代もロマンチック！

# 火星甲殻団(仮題)

**夜空に輝く赤い星。古来より人々を魅了してきた火星を舞台に、地球から移民した人間と機械の共存をめぐる、新たな物語がはじまる。SF作家、川又千秋の同名小説のゲーム化がついに決定！**

### ブリッツよ永遠なれ

西暦1998年、人類は希望に燃え火星へと移民してきた。惑星改造計画により、地球型の自然環境へと変えられた火星。しかし生身の人間が生活していくには、大気はいまだ薄く冷たい。そんな環境下で人間が生き延びるために選んだ道は、機械との共存であった。

火星の赤い砂漠を自由に移動するための機械、ヴィートル(VTL)。堅い装甲の中に人間を包み込み、6本の歩脚と腹下の走球で過酷な惑星上を動きまわる。と、いっても、このヴィートルは単なる機械ではない。物を考え推理する、知性を持った存在なのだ。機械生物とでも呼んだらいいのだろうか。搭乗者である人間と意志の疎通を持ち、ともに協力しあい、そして自己を学習させながら、火星での生活を営んでいる。火星甲殻団の物語は、そんな人間とヴィートルの共存関係に、終止符が打たれようとする時代からはじまる。

⬆ストーリーの鍵を握るイサスの薔薇。果たしてキミは手にすることができるか。

ローテ・ブリッツ、赤い稲妻。後に機械神と呼ばれるようになるヴィートルも、もとは相棒である搭乗者と共存する、ごくありきたりの、いや、どちらかといえば経験不足の若い存在であった。それが、わずかな期間にふたりの信頼すべき相棒を失い、人間との共存に疑問を持ちはじめる。

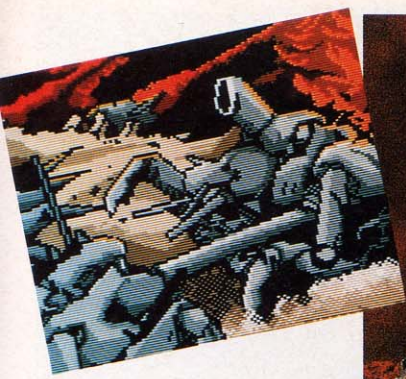
「もう、嫌だ。人間の相棒は、ブリッツに、ただ深い傷だけを遺して消えていく。もう、嫌だ。二度と人間に、感情は求めない」

こうして、ローテ・ブリッツは人間との共存関係を捨て、自らの存在を確立させたのだった。

そして幾百年の年月が過ぎ、火星上には3種類のヴィートルが存在することとなる。弱者を襲い破壊を繰り返すバトル・ヴィートル、人間との共存を捨て野性の存在となったワイルド・マシーン、そして以前と同じように人間と共存するヴィートルたちだ。中でも弱肉強食の世界を生き抜くワイルド・マシーンの知的レベルは高い。そんな彼らの電子脳を狙って、ハンターと呼ばれる人間たちも現われてきていた。

さて、こんな火星を舞台にはじまる『火星甲殻団』で、キミが扮するのは腕利きのハンター。動きが活発化したワイルド・マシーンを影で操ると噂される、機械神ローテ・ブリッツを探し出し、倒さねばならない。重要な意味を持つというイサスの薔薇の秘密は。謎の美女クインビーの正体は。目指すはローテ・ブリッツが潜むという、機械迷宮リントス。そして、そこには、意外な事実が隠されているのだ……。

⬆これが主人公のハンター、つまりキミなのだ。このゲームでは、自分の名前を登録することも可能。一層ストーリーにのめり込めるね。

⬅何者かによって破壊されたヴィートル。物悲しさが漂う画面だ。これもローテ・ブリッツの仕業なのか。それとも何か別の者が……。

⬆ヴィートルどうしの壮絶な戦い。それは、どちらかが動かなくなるまで続く。

## ゲーム進行はADV形式

そもそも火星甲殻団の原作は、はじめから映像化するのを目的として書かれたという。だから、この物語をゲームにするということ自体、至極当然のことでもあるのだ。画面につぎつぎと表示されるグラフィックを見ながら、はるかな火星に思いを馳せてプレイすれば、SFファンならずとも夢中になってしまうハズ。

ゲームの背景となるストーリーは、はじめにも紹介したとおり。だけど、これは正確には、火星甲殻団とその続編であるワイルド・マシーンの、ふたつの物語を合わせたものなんだ。このゲーム自体は、続編であるワイルドマシーンと同時に進行していく。と、いっても、時代背景が同じだけで、ストーリー展開は原作とは別。小説を読んでしまった人でも、異なる火星甲殻団のエピソードを体験できるという、ファンにはなんともたまらないソフトなんだね。

さて、実際のゲーム展開はアドベンチャー方式で進んでいく。町で情報を集め、アイテムを装備し、目指すローテ・ブリッツを追い詰めていくわけだ。途中ワイルド・マシーンなどに出くわすと、自動的にゲームは戦闘モードに切り替わる。ロールプレイングゲームなどと違い、経験値などのパラメータはないけど、装備してるアイテムによって、攻撃や防御に微妙な違いが出てくるんだ。

残念ながら今回は、実際のゲーム画面を撮影することができなかったので、グラフィック部分を中心に誌面を構成してみた。ほんの断片ではあるけど、ゲームの持つ雰囲気が伝わったかな。

また、これらのキャラクターのデザインを担当したのは、イラストレーターである横山宏さん。彼は原作に掲載されたイラストも描いているので、本のイメージそのままにゲームに取り組めるというわけだね。上の写真にあるヴィートルのフィギュアも、彼自身の手によるもの。どう、なかなかリアルな出来でしょ!?

最後に気になる発売予定なんだけど、現在のところ近日発売としかわかっていない。でも、プログラマーが必死になって開発してるとのことなので、近いうちにきっと続報をお届けすることができると思う。メディアはディスク版で、MSX2対応。そうそう、発売はアスキーからだよ。SFファンの人もアドベンチャーファンの人も、期待していてね！

### これが原作本だよん

⬆赤い砂漠がロマンチックな火星。いつの時代もSFファンのあこがれなんだ。

ゲームが発売されるまで、まだちょっと間があるので、ぜひ原作を読んでみよう。早川書房より発売中で、価格は1,200円[税別]。また、ゲームと同じ時代を描いた続編のワイルド・マシーンも、すでにSFマガジンでの連載を終了し、間もなく単行本となって刊行されるはずだ。原作にベッタリといったタイプのゲームではないので、ストーリーを知ったからといって楽しみが半減する心配はないぞ。

⬆自然環境の厳しい火星上を生身で動くには、こんなマスクが必需品となる。

⬆町では人に会って情報を集めよう。次に行動すべきことがわかるかもしれない。

アドベンチャー
- アスキー
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 近日発売予定
- 価格未定

二度と外には出られない館!!

# ラプラスの魔

**幽霊屋敷を舞台に、ゴシックホラーのムードが満点。一歩進むごとに恐怖の連続なのだ。いったいどんな結末を迎えるのか想像もつかないんだぞ、もうっ。**

## アメリカの幽霊屋敷で

1920年代、アメリカ東部マサチューセッツ州の小さな町のはずれに幽霊屋敷と呼ばれる古い館があった。荒れ果て、人も住まないその館では恐ろしい出来事が次々と起こり、いつしか近づく者もいなくなった。しかし、今勇気ある探索者たちが不気味な館に足を踏み入れ、その謎を解こうとしていた。

⬅パーティーは4人までだよ。

というのが、このゲームのオープニングストーリー。プレイヤーは探索者となって3人の仲間とともに幽霊屋敷の中に乗り込み、そこに潜んでいるものの正体を調査するのだ。正統派ホラーというとアドベンチャーゲームのイメージが強いけれど、これはれっきとしたRPG。キャラクターを作ってパーティーを組み、経験値をためながら謎解きをしていくというもの。といってもラプラスの魔の場合、なかなか一筋縄ではいかないぞ。

まず、キャラクターメイキングがほかのゲームとちょっと変わっている。なんと、キャラクター作成の時点で成長させておくことができるのだ。もちろんゲーム中にも成長させることはできるけどね。キャラクターに設定する年齢によって持っているお金や技能が違うから、それを考慮に入れて年齢を決めよう。年齢が高いほうが所持金が多いからといって、あんまり年寄りにしてしまうとすぐに死んでしまうぞ。15歳から始まって60歳ぐらいまでのあいだで設定するのが妥当といえるが、4人の年齢のバランスを考えることも大切だ。

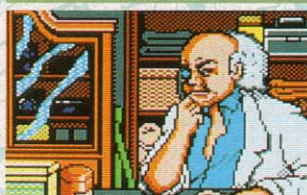
⬆町の施設を利用して、武器やアイテムなど探索に必要なものをそろえておこう。

## 町には施設がいろいろあるぞ

アメリカはマサチューセッツ州にあるニューカムという町がこのゲームの舞台。町の中には役に立つ施設がいろいろあるので、冒険を始める前に必ず寄っておこう。武器屋と道具屋では戦いに必要な物などを売っている。占いの店ではレベルの判断など。図書館ではヒントを教えてくれ、教会では傷を回復してくれる。わりと大切になるのが酒場で、情報が得られたりギャンブルができたり、あと人を雇うこともできるのだ。

### 酒場

⬆きれいなおねえさんが、お相手してくれるぞ。なんとか情報を聞き出すのだ。

### 道具屋

⬆ここではモンスターを撮影するのに必要なカメラとフィルムを買っておこう。

### 図書館

⬆手に入れたアイテムを持っていくと鑑定してくれる。ヒントも教えてくれるぞ。

### 武器屋

⬆銃を買った場合は、弾も一緒にそろえないと使えないので買い忘れないように。

### 占いの店

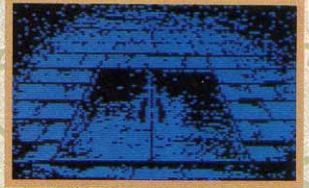
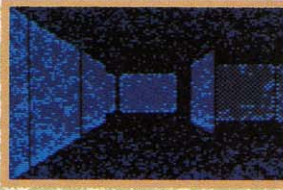
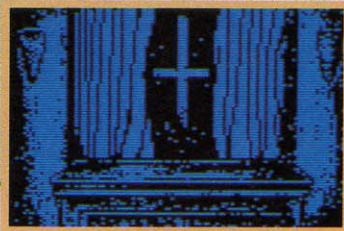
⬆経験値によってレベルを上げてくれたり、スキルを売ってくれたりするところ。

### 教会

⬆HP、MPの回復や解毒、あと死んでしまった場合に生き返らせてくれるのだ。

# 幽霊屋敷の中へ突入!

ウェザートップ館と呼ばれるこの屋敷の中に一歩足を踏み入れると、扉は固く閉ざされてしまう。屋敷の謎を解かない限り、二度と外には出られないのだ。覚悟を決めて屋敷内を探索しよう。

各部屋の中には、もう誰も使っていないピアノやベッドなどが置かれている。発見したもの、怪しいと思ったものすべてをくまなく調べていけば、次の目的がわかってくるはず。調査は慎重にね。

## 屋敷の中に潜むもの

キャラクターを作る際、その職業というのも重要なポイントになってくる。職業には科学者、ジャーナリスト、探偵、ディレッタント(博識者)、霊能者などがあり、それぞれ違った役割を持っている。パーティーの構成には、いろいろな職業をまぜたほうがゲームを進めやすくなるだろう。

パーティーを構成したら、いよいよ幽霊屋敷の中に侵入だ。幽霊屋敷というだけあって、屋敷内は暗くて不気味。地下1階から地上3階まであり、それぞれいくつかの部屋に分かれている。扉は鍵で閉ざされているか、自由に出入りできるようになっているから、入れるところから探索していこう。

屋敷の中はモンスターはもちろん、調査に必要なアイテムや巧妙なトラップなどが隠されている。何度かパーティーが全滅することを覚悟して屋敷に足を踏み入れよう。それほど危険が大きいところなのだ。しかし、そのぶん得られるものもたくさんあるはずだぞ。

さて、屋敷から無事に外に出ることができたら、町に行ってしなければならないことがいろいろある。まずお金を手に入れるということ。このゲームでのお金を得る方法が、これまたちょっと変わっている。モンスターを倒してお金を奪うというのではなく、モンスターの写真を撮ってそれを売るのだ。写真を撮ることができるのはジャーナリストだけだから、パーティーにはジャーナリストを加えておいたほうががいいだろう。

また、占いの店ではそれまでに得た経験値によって、レベルを上げてくれる。図書館では入手したアイテムの鑑定や、先に進むためのヒントを教えてくれるぞ。あとは教会に行って怪我を治してもらったり、死んだ者を蘇生させてもらったら、再び出発だ！　はっきりいってとっても難しいゲームだから、心してプレイするように。

## ウィル・オ・ウィスプとは…!?

⬅鉄の鍵で開けた部屋の暗闇に突如現われたウィル・オ・ウィスプ。その正体はいったいなんだろう？

**ロールプレイング**
- ハミングバードソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円[税別]

## 死んでしまった!!

⬇トラップやモンスターからダメージを受けて死んでしまうと顔の色が変わってしまう。本当に死体みたいで気持ち悪い。

## モンスター出現!

RPGではおなじみのスライムやスケルトンなど、手強いモンスターがうようよ出てくるぞー。戦う、逃げる、降伏するのほかに、話しかけるというコマンドがある。戦うばかりではなく、ときには話しかけてみれば意外な進展がみられるかもしれないぞ。

# おまたせ! マイト・アンド・マジック・ブックIIの登場なのだ!

# Might and Magic
## —book two—

**あの巨大なロールプレイング、マイト・アンド・マジックが帰ってきたゾ。シナリオがさらに充実。遊びやすさも、グンとアップ。こりゃ楽しみなのだ。**

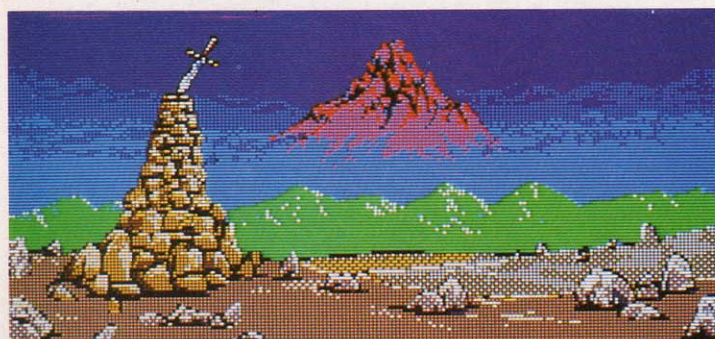
⬆これがマイト・アンド・マジックの地図。中央にあるミドルゲートから旅は始まる。

## 長い旅が再び始まる

前作、マイト・アンド・マジック(以下I)のファンタジーな世界が、いまだに忘れられない人にウレシイお知らせだ。待ちに待った続編がMSXで遊べることになったのだ。その名もマイト・アンド・マジック・ブックII(以下II)。操作性が格段によくなっているし、シナリオもより深く、大きくなっている。またあの、辛いけれど妙に楽しい旅を続けることができるのだ。喜べ喜べ。手放しで喜んでいいぞ。狂喜乱舞、うひょひょのひょーなのだ。それに、初心者でもすんなり始められるようになっているから、Iをやってない人も、この際、遊びやすいIIから始めてみてはどうかな?

IIの舞台となるクロンの地は、法と秩序がすたれ、かわりに剣と魔法が横行する混乱した世界。モンスターが気ままに徘徊し、人々の生活は日増しに荒れてきている。こんなところに放り出されたプレイヤーには、ひとつとして目的らしきものは与えられない。すべてがプレイヤーの意志にまかされているのだ。不安に思う人もいるだろうけど、そこはほら、ものは考えようって言うでしょ? 何をしてもかまわないと思えばいいのよ。この、のんきさがマイト・アンド・マジックの特徴でもあるんだしね。

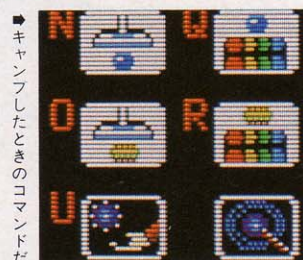
でも、当然のことながらキャラクターがまだ弱いうちに、あちこち歩き回ってもムダだぞ。地道にキャラクターを育てるのだ。やっぱりロールプレイングの基本は修行。はじめのうちは弱い敵を相手にして、少しずつ強くなるのだ。

IIになって変わったところといえば、とにかく操作性の一言につきる。Iでは、それぞれのコマンドがいろいろなキーに割り当てられていて、繁雑で遊びにくかった。ところが、IIになるとマウス対応になり、コマンドが一目でわかるアイコンになっているのだ。コマンドの種類じたいは、ほとんど変更されてないんだけれども、アイコンを入れるだけで画面が明かるくなったし、なんとなく、いい気分なのよ。3Dグラフィックもきれいになって、ますますやる気をそそがれるのだ、じゃなくて、そそられるのだ。うおーっ!

⬆はるか遠く不気味にそびえ立つ赤い山。

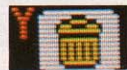
## 前作のキャラクターを移してくる!!

➡上のほうに"BookI"の文字が。

苦労して育て上げた前作のキャラクターを、IIに移してくることができるぞ。そしてそのキャラクターは、なんと! レベル6から始められるのだ。マイト・アンド・マジックは、レベルアップがとても厳しい。だからこのレベル6というのはオドロキだし、とっても、うーれしいっ! なのだ。

## 操作性もグーンとアップ!

➡キャンプしたときのコマンドだ

⬅たくさんあるでしょう?

➡こういうアイコンの絵を考えるのって楽しいよね。

⬅実際にはこんな風に表示されるぞ。

マウスでカーソルを動かして、アイコンの上に重ねる。そしてボタンをポチと押す。これだけでコマンドが入れられるんだから、嬉しいやら楽しいやらで、とっても大変なのです。もちろんキーボードから入力することもできるけど、やっぱりマウスを使いたいね。

➡寺院にいるクレリックは傷を癒してくれる。ただし、タダじゃやってくれない。

➡一目でわかる魔法使いのじいさん。魔法使いはやっぱりこうでなくちゃ。

## セカンドスキルとは？

Ⅱになって、セカンドスキルというものが新しく採用された。特殊技能ともいえるだろうか。一度にふたつまでしか覚えられないが、効果は絶大。たとえば自動的にマップを作製してくれる技能とか、抜け道を探し出す技能とか、聞くだけで欲しくなるものばかり。ふたつじゃ足りない人は、今の技能を忘れて、新たに覚え直すこともできる。お金を払わないとダメなんだけど、うまく使いこなせればこれほど頼もしい味方はないぞ。

味方といえば、そうそう、傭兵さんもいるのよ。きちんと日当を払わなくちゃいけないけど、中にはすごいセカンドスキルを持っている人もいる。パーティーが弱いうちは、彼らの力を借りるべし。ただし、スキルを覚えるのに必要なお金と、傭兵を雇うのに必要なお金を比べて、どちらがトクか、よく考えてから決めようね。

とにかく、ロールプレイングの王道をゆくマイト・アンド・マジック。あせらずに、亀のようにゆっくりと、ブロントザウルスのようにのんびりとやるのが、一番正しい遊び方なのだ。発売される日が待ちどおしいね。

➡戦闘シーンになると画面がこうなる。

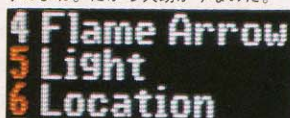
ロールプレイング
■スタークラフト
■MSX2/2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■5月発売予定
■価格9,800円[税別]

## こりゃ便利だわい。

魔法使いのレベル1の呪文に、LOCATIONというものがあるんだよ。

地図作製のセカンドスキルを覚えている人が、この呪文を唱えると、アラアラ不思議なことに、今いるエリアのマップが表示される。マッピングが嫌いな人には、ありがたすぎて、とっても手放せないシロモノなのだ。

➡ここで地図作製の技能を学ぶのだ。

➡このゲーム、不思議とよく迷っちゃうのよね。だから大助かりなのだ。

4 Flame Arrow
5 Light
6 Location

➡一番下の呪文が必要なんだからーだ。

➡前作に比べ、ずいぶんすっきりした画面だ。色使いも派手だし、よろしいんじゃない？

## こんな技能も身につけることができるぞ。

あると便利なセカンドスキル。この特殊技能も人によっては、宝の持ち腐れなのだ。たとえば騎士が、盗みの技能を身につけても意味はないし、LOCATIONの呪文が使えないキャラクターが、地図作製の技能を覚えてもこれまたイミナシ。どのキャラクターが、どの技能を覚えたらいいのか。とても重要な問題だが、中にはあいまいな技能もあるので、なかなか頭を悩ませることになるぞ。

## 最初のクエストだ！

「わしのまほうのおうこ゛んのコ゛フ゛レットか゛、おそろしいコ゛フ゛リンにぬすまれてしまった。あいつはしたのと゛うくつにすんて゛いるか゛、とりかえしてくれたらおれいにし゛ゅうふ゛んさしあけ゛よう。」

たくさんあるクエストのうち、これがおそらく最初に引き受けることになるものだろう。まだまだ簡単だからさっさとかたづけよう。

# ついにニカデモスとの対決の日が来た!

# ファンタジーⅢ

## ニカデモスの怒り

**残念ながら、ファンタジーシリーズ最後の作品となってしまう『ファンタジーⅢ』。前の2作をさらに向上させて、シリーズ中最高の出来となったぞー。**

平和そうにみえるファンタジーな世界に、魔の手が。

### 打倒ニカデモス!

ついに出た、という感じのファンタジーⅢだけど、なんと本作をもってファンタジーシリーズはおしまい。とても残念なことだが、その分内容は濃く、最後をかざるにふさわしいものとなっている。

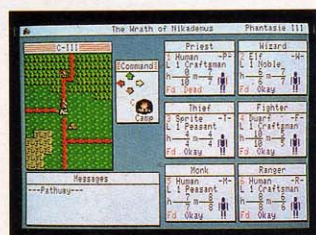
物語は、冒険を求めてスカンドール島を訪れた若者が、ニカデモスの噂を耳にすることから始まる。ファンタジーⅠではジェルノア島を、ファンタジーⅡではフェロンラ島を荒らしまわった悪の魔王ニカデモス。そのニカデモスが今回はスカンドール島を崩壊させようと軍団を率いて侵略してきたのだ。

しかし、ジェルノアやフェロンラで野望を砕かれたはずのニカデモスが、なぜ再び現われたのか?島の商人の話によると、これまでのことはニカデモスの小手調べのようなもので、今度こそこのスカンドール島で最後の仕上げをしようとたくらんでいるらしいのだ。しかも現在のニカデモスは、今までの失敗によって十分学んでおり、以前に比べると、はるかに強く成長しているという。

ニカデモスの勢力を食い止めるには、たとえ小さなグループでもいいから、勇気を持つ者が現われること。打倒ニカデモスをなかばあきらめかけている商人に、若者は必ずスカンドールを救ってみせると誓った。そして、一緒に戦う勇敢な仲間を見つけるため、ギルドの集会所へと向かったのである。

冒険は、まずスカンドール島のペンドラゴンという町からスタートする。町の中は敵から完全に守られているため、安心して過ごすことができる。また、島にあるすべての町は統一されたシステムで運営されているから、銀行に預けたお金をほかの町で払い戻すということももちろん可能なわけだ。

町の中で最初にしなければならないことは、当然パーティーを組むこと。そのためには、ギルドに行って、キャラクターを作らなければならない。キャラクターを作る際に大切なことは、なるべく強いパーティーを構成するということだ。盗賊、修道士、遊騎兵、戦士、僧侶、魔術師の6つの職業に適した種族をそれぞれ選び、強さや知性などの能力を配分してキャラクターを作る。そして、6人までのパーティーを構成するのである。

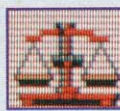
ところでファンタジーⅢでは、ファンタジーⅠ、Ⅱで育てたキャラクターをそのまま移してパーティーを組むことができる。今まで

馬の顔のようなものを動かして進む。

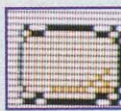
一緒に冒険をしてきた仲間たちとまた旅を続ければ、勇気も百倍になるというもの。ただしこの場合、そのキャラクターの、それまでのHPやMPがほぼ初期の状態に下がってしまうのだ。だから、一度新しいキャラクターでゲームを終わらせてみて、次にプレイしてみようというときに試すのがいいかもしれない。このようなゲームは、一度ゲームが終了してもまた楽しむことができるからいいよね。

### 町の中はこーんな感じ

町の中では、銀行や武器屋などの施設のほかに、アイテムや魔法を使ったり、何かを行なうためのコマンドが用意されているのだ。

**武器調達所**

武器やよろいはもちろん、魔術や治療などの薬も置いてある。買い取りもしてくれるぞ。

**銀行**

キャラクターを作ると自動的に各メンバーの銀行口座が作られ、預金することができる。

**休息所**

外にある休息所は有料だが、ここでは無料で滞在できて、HPやMPを回復できるのだ。

**神託所**

パーティー全体のスコアを知りたいときは、ここに来よう。同時にスコアの登録もできる。

**メンバーを見る**

誰が何を持っているか、健康状態はどうか、などのいろいろなデータが表示されるのだ。

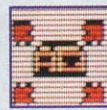
**魔法を使う**

ここで使える魔法は、傷の治療、町から町へのワープ、死者を蘇生させる3種類だけだ。

**アイテムを使う**

ここでは、メンバーが戦闘用に装備しているもの以外のアイテムを使うのである。

**アイテムの交換**

そのキャラクターでは使えないアイテムを持ってしまったときなどに、ここで交換する。

**アイテムを分ける**

パーティー全員の持ち物をもう一度分配し直し、アイテムの整理をするコマンドだ。

**セーブする**

セーブは町の中でしかできない。また、セーブしても前のパーティーは解散している。

## まずはギルドへ

とにかくギルドに来なければ、ゲームが始まらない。パーティーの作成のほかに、メンバーの交換やトレーニングをしたり、魔法を習ったりすることができる。

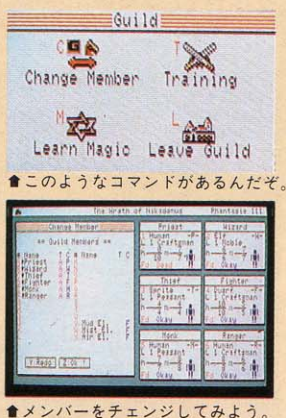
トレーニング場では各技能を訓練できるので、始めのうちからこまめに通ってレベルを上げていこう。ある程度レベルが上がれば新しい魔法を身につけられる。

⬆このようなコマンドがあるんだぞ。

⬆メンバーをチェンジしてみよう。

## 当然戦闘もする

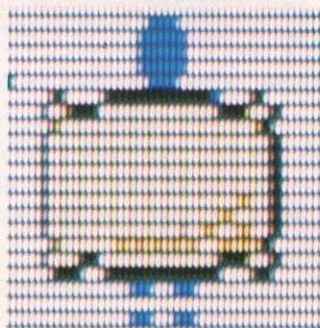
モンスターに遭遇するには、いろいろなケースがある。メンバーのうちの誰かが見つける場合や、突然襲われる場合もある。

一番困るのが夜眠っているときに襲われた場合だ。目を覚ますまでに時間がかかるので、その間にパーティーが全滅してしまうこともあるのだ。

## 町を出て冒険するのだ

さて、キャラクターを作ってパーティーを構成したら、いよいよ町の外での冒険の始まりだ。

スカンドール島は、荒野(地上)とダンジョン(洞窟、城、廃虚の町)で構成されている。地上は山、森、砂漠などの地形で成り立っているのだが、困ったことに湖のまんなかにぽこっと町が存在することもあるのだ。湖以外にも、川や海を渡って小島に行かなければならない場合もある。そういう場合はどうやって渡るのか？　なんと泳ぐのだ。せめて船でもほしいよね。メンバーがそれぞれ泳いで渡るということは、当然泳ぎの力にも差が出てくる。泳ぎの苦手なメンバーは、HPがどんどん減ってしまうのである。あら、まあ。

HPとMPの回復をするには、島内のところどころにある宿屋に入るという方法がある。宿屋には、1回2週間滞在することによって、HPとMPがもとの最大値まで戻るのだ。もちろん滞在費はしっかり取られるから、お金は常に必要な分だけ持ち歩くようにしたい。

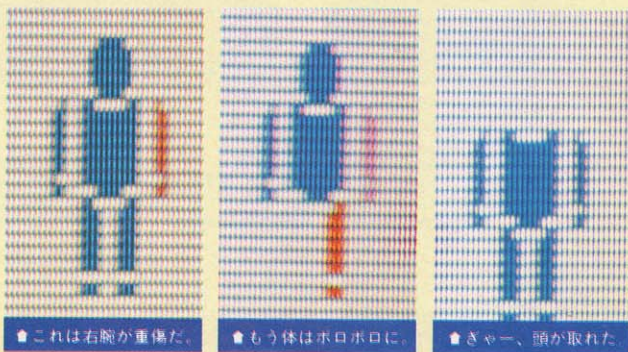
地上を探索していくうちに、いくつかのダンジョンの入り口を発見することになる。ダンジョンの中に入ると、すべて真っ暗闇の世界。パーティーが、一歩一歩進みながらマップを完成させていかなければならない。そう、ファンタジーⅠ、Ⅱでも登場した自動マッピングというやつだ。でも、あらかじめわかりきった地図の上を歩くよりも、先に何があるのかわからないぐらいのほうが、楽しみも多いってもんだよね。

⬆宿屋に入って寝ると、このような姿に。

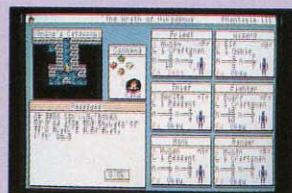
ダンジョンでの冒険は、地上に比べてはるかにきびしいものだ。強力なモンスターが頻繁に出現するので、地上である程度力をつけてから戦いに臨まないと、悲惨な結果に終わってしまうぞ。しかし、ゲームを進ませていくうえで重要となるポイントがたくさん隠されているので、念入りに探索しよう。ⅠやⅡとはまた違ったゲームの世界を楽しむことができるだろう。

**ロールプレイング**
- ボーステック
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月10日発売
- 価格9,800円[税別]

## メンバーのダメージは……？

戦闘によって受けたダメージは、身体の各部分の色によって状態がわかるようになっている。良好のときは青、軽傷はピンク、重傷は赤、というように表示されるのだ。また、手足や頭がぽろっと取れてしまうこともあるが、そういうときはたいてい死んでいる。常に状態を気にしながら戦うようにしよう。

⬆これは右腕が重傷だ。　⬆もう体はボロボロに。　⬆ぎゃー、頭が取れた

## ダンジョン

ダンジョンの中には、たくさんのワナが仕掛けられている。しかし、特別の技能がないとそのワナをはずすことは不可能なのだ。また、ドアの鍵をはずせるのもすぐれた技能を持つ者に限られている。

街が侵されてゆく・・・・・悪霊や餓鬼によって!

# 怨霊戦記

**決して深夜遅くにやってはいけない！そんなこと言われたらよけいやりたくなるってもんだ。鳥肌が止まるのはいつの日か？　とにかくこわいんだから。**

## それはそれは怖い話

「この世に怨みのない方はございません……」とこの世に満ち溢れる怨霊について恨めしそうに語るオープニング。うめく姿の怨霊たちも、黒に濃い青で描かれているので、目を凝らさないとその形態、表情はわからない。そこでよく見てみると……ぎゃーっ！

スタッフがみんな超能力者という噂の高いウイングから出たこの『怨霊戦記』は、終始ドキドキ、というよりぞぞーっとしてしまう、それはそれはこわーいアドベンチャーゲームなのだ。

主人公の北原弘行は、帝都バンク情報処理課に勤務するプログラマー。１年がかりで取り組んでいた仕事を完成し、夜の散歩を楽しんでいると、突然鋭い刺激を感じてその場に倒れてしまった。

しばらくして意識を取り戻した北原は、不吉な予感を感じつつも自宅への足を早めた。前方を見ると誰かが近づいて来る。黒マントに身を包んだ男とそれにぴったりとついてくる生き物……。次の瞬間、その生き物が北原に襲いかかりまた気を失ってしまった。

もちろん北原は主人公だからここで死んでしまったわけではない。この事件をきっかけに、北原は黒マントの男、そして街を侵し始めた怨霊について調べることになる。

その方法だが、さすがはプログラマーってことで、コンピュータを利用する。自宅のコンピュータで情報を集めたり整理するわけだ。当然ながら自分で、この舞台となる宮寺市中を、怨霊について聞いて歩かなければならない。

北原と同じような経験をした人間がほかにもいた。画家の山城和人である。そして彼の描くその絵は、北原の見たものと同じだった。

やがて街では数々の事件が連続して起こり始める。そしてそれが怨霊や悪霊に関係しているという話まで聞かれるようになった。

⬆画家の山城は３日前に激しい頭痛に襲われ、そのときある情景にとりつかれた。

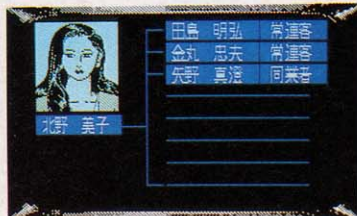
⬆その情景を描いたものがこれ。一部分だけ思い出すことができないでいる。

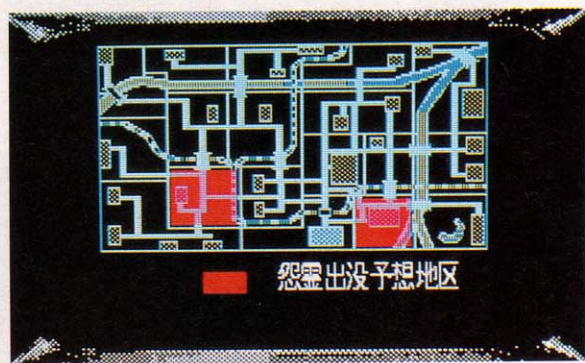
⬆黒マントの男と謎の生き物。あんな生き物は見たことがないなあ。

## コンピュータで最新霊情報を!

北原の自宅にあるコンピュータでは、登場人物のデータ、人間関係、そして霊が街のどのあたりに出没するかを予測したマップまで表示されてしまう。また、それがヒントになっている。

なにか事件が起きると、内容をまとめて表示してくれる。もし街の中で何かが起きたということを耳にしたら、自宅に戻って調べてみよう。休息をとると半日が過ぎたことになるぞ。

⬆生年月日や血液型までわかってしまうのだ。

⬆人間関係はどんどん書き加えられていくぞ。

### ここに霊が出没する!

⬆街全体のマップで赤く光っている部分が予想地区。確率は80パーセントだ。

## 気味の悪い事件が続発

自宅のある上田町を拠点として、移動できる地区は20以上。さらにそれぞれの地区から近くにある公園や寺、神社などにも移動できる。

スナック街で聞いた話によると、金丸不動産の社長、金丸忠夫が大正記念公園で殺されたという。しかも全身を食いちぎられ、肉片が飛び散っていたというむごい状態で……。狂犬のしわざとの噂もあるが、歯形は犬より猿に近いものであり、結局のところ真相は明らかになっていないらしい。

そして次には、倉本町にある妙蓮寺の解体工事中、突然寺が崩れ落ち、中で作業をしていた人が死亡するという事件が発生。しかし寺は建設上、簡単に崩れるようなものではなかったらしい。地元の人々の間では地縛霊のたたりだとささやかれている。

⬆公園で犬の血を吸う妖魔。人間には危害を加えない主義だそうだ。ほっ。

⬆「オン・バサラギニ……」と唱える祈禱師。1万円もとられるんだぞー。

と、こんな具合に事件は続々と起きる。しかもあまり気持ちがいいとは言えないものばかり。

このゲームでは1日を昼と夜とに区別している。仮眠をとりながら昼も夜も怨霊について調べているっていうのはすごい!! 昼は昼にしかできないこと、例えば人を訪ねるなんてことがあるし、夜はスナック街で飲みながら話を聞き歩いたり、ほら、夜にしか見えないものがあるよね。ボワーッとした青白い何かが……。

病院で知り合った新聞記者の桜木香は、北原と殺された金丸社長の噛み跡には何か関係があると言い出す。霊媒師に降霊術で背後霊を呼び出してもらうと、なにやら恐ろしい予言をされてしまった。

BGMはサイキック・サウンド、雰囲気は盛り上がりっぱなしの心霊音楽が30曲も使われているし、深夜遅くにはプレイしないようにとの注意書きもある。この注意、守る？ それとも……。

## 悪霊について何か知りませんか？

街を歩いていていきなり「悪霊について何か知りませんか?」と聞かれても困るんだけどなー。でもこの街の人はちゃんと答えてくれるぞ。半分バカにしたような人もいるけどね。

深夜ならスナック街が人出が多いので情報を得やすい。きれいなママさんもいることだし、カラオケの1曲も歌わせてもらおう！

⬆スナック“白夜”のママ、若いんだぞ。

⬆街で会うのはこんなやつ。

⬆そしてこんなガラの悪いやつも。

アドベンチャー
- ソフトスタジオWING
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 9,800円[税別]

## わ、わたしには見えた!

み、見えますか？ 青白い何かが。よーく見て。うっすらと髪の長い女の人が浮かんでるのだ！

こんな怖い体験ができるのは夜中だけ。コンピュータで霊の出没予想地区に行ってみると、一瞬ではあるがこんなモノが見えてしまうことがあるのだ。最初は、いや、慣れてきてもやっぱりこの瞬間だけは手が震えてしまうぞ。はっきり見えないから恐怖度も高いし、今のはなかったことにしてほしくなるかもしれない。

霊媒師のおばあさんも怖い。メッセージに気をとられて、ふと気がつくと後ろに霊が!! そりゃ、霊を呼び出しているんだから当たり前だけどぞぞーっとしてくる。

このほかにもいろいろな霊が出るけれど、ゲームに入ってないものまで見えたりして……。ひえっ。

⬆事件のあった大正記念公園の上にある南宮寺町で、み、見てしまったのだーっ。

⬆この辺に出るという人の噂を耳にしてきてみると……わー、今度は全身だー！

⬆年の割にはピンクの服なんか着ちゃって、でもこの人の顔はとっても怖い。

## 餓鬼じゃ

うわーっっ

宇宙を舞台に繰り広げられる
SFシミュレーションだ!

# シュバルツシルト

## 狂嵐の銀河

『シュバルツシルト』は、大宇宙に雄大にひろがる銀河を舞台にしたシミュレーション。グラフィックがとってもキレイで、気分はもう宇宙の彼方なのだ。

↑銀河系をバックにした美しいタイトルだ。画面はすべて開発中のものです。

### 大宇宙が舞台なのだ

人類が新天地を求めて、大宇宙に飛び出してから長い年月が過ぎた。惑星探査船を打ち上げ、住むことが可能な星を見つけ出し、そこへ移住したのだった。それには異生命体との出会いと戦いがあり、多くの犠牲を出しながらも征服を成し遂げた。やがて宇宙は平和を取り戻すことができたのだった。

しかし、その平和も長くは続かず、再び動乱の世界へと突入したのだ……、というのがシュバルツシルトの簡単なバックストーリー。シュバルツシルト銀河外縁部に位置するジロ星団を舞台にした、SFシミュレーションゲームなのだ。

ジロ星団には、いくつかの惑星から成り立った大小16の国がある。プレイヤーは、その中のサンクリ星国の皇太子となって反乱軍を制圧し、他の国を手中に収めなければならない。

↑上部中央のウインドーに現在の戦艦が表示されている。

ちなみにサンクリ星国はパピー、タテオ、サワシ、ウーリィの4つの惑星で構成されている。

ゲームをスタートすると、まずウーリィが反乱を起こす。ここが最初の勝負のポイントになるはず。予想以上に反乱軍は強く、苦戦するのだ。この時点では外交も出来ないので、とにかく戦闘に勝たなければ次に進めない。

プレイヤーは、反乱軍の侵攻をできるだけ遅らせて、その間に投資のコマンドを選んでNT値を上げることを考えよう。これは戦艦の建造レベルを表わすもので、これが高くなると、より性能が良い戦艦を建造できるのだ。

戦闘シーンは、画面上部中央のウインドーにアニメーションが表示される。波動砲みたいなのがビュンビュン飛びかって、見ていて飽きさせない。

↑いろんな情報が画面の右側に出るのだ。

そのほかに、造船所を建設したり艦隊のレベルを上げるなど、やることがいっぱい。じっくり楽しめるシミュレーションなのだ。

**シミュレーション**
- 工画堂スタジオ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 5月中旬発売予定
- 価格9,800円［税別］

## さまざまな国が入り乱れて戦うのだ!

シュバルツシルトには全部で16の国が登場する。各国はそれぞれ特徴があり、宇宙海賊が祖先のバディ共和国や、全銀河にたくさんの信者を持っている"銀河教"の総本山、聖銀河教皇国などいろいろ。

このゲームを勝ち抜いていくためには、それらの国々とうまく外交を進めていかなければならないのだ。不可侵条約や攻守同盟（戦争が起こった場合、おたがいに援軍を出す）を結んで、着実に国力アップに専念することが必要。ただ国によっては、その国の印象値（0～200までの間でプレイヤーの行動によって変化する）や歴史的背景がネックとなっていて、条約を締結できない場合もあるので注意してほしい。また戦争を仕掛けるときも、外交の"開戦準備"を選択する必要があるのだ。

**聖マリン公国**

↑代々、女王を戴いている女系国だ。

**ケイリ氏族**

↑大コウホウ国と友好関係を深めている。

## 本格的なヘリコプター・シミュレーションを体験するのだ！

# GUNSHIP

### ガンシップ

**近代戦においてヘリコプターは単に兵員を輸送するだけの輸送兵器ではない。強力に武装されたヘリコプターを操り、各地にちらばる戦場をかけめぐれ！**

〝AH-64Aアパッチ〟という名の戦闘ヘリコプターを知っているだろうか。1983年からアメリカ陸軍に配備されているのだが、西側諸国で最強の攻撃能力を持つため、『空飛ぶ戦車』の異名をもつ、いわくつきのヘリコプターなのだ。30ミリ機関砲、非誘導ロケット砲、空対空ミサイルなど、数々の武器が搭載されてて、まるで兵器工場のようなものものしさ。当然、価格は1,410万ドル(約18億円！)もするが、しかし、近代戦では戦闘ヘリコプターはなくてはならない存在だから、金にいとめはつけられないのだ。キビシー。

➡ヘリコプターは、このアングルが一番かっこよく見えるね。

そんな高価でむちゃくちゃ強いヘリコプターを、完全にシミュレートした『ガンシップ』。乗りこなしたときの快感は格別なのだ。だから訓練モードできちんと基本操縦法をマスターして、ガンシップを手足のごとく操れるようになるまで、テスト飛行を繰り返すのだ。いきなり戦場に出ても、けっして勝ち目はないぞ。ただし、訓練と言ってもそんなにハードなものじゃあない。操縦系統は完璧にシミュレートされているから、乗り込んで計器をいじっているうちにじわ〜っと実感がわいてくる。空の散歩をするだけでも満足できると思うのだ。もちろん、細かい操作を省き、簡単に操縦できるモードも用意されているから、気軽にやってちょーだいね。

⬆正面から見たガンシップ。なんかたくさんぶらさがってて、ものものしい感じ。

操縦に自信がついたら、いよいよ実際に戦場に出かけよう。まず自分の名前を登録して、所属する部隊を選ぶ。アメリカ、中東、東南アジア、西ヨーロッパの4つの地域には、幾百にもおよぶ任務が待ち構えている。中にはとても危険なものもあるから、自分にあった難易度のものを選ぼう。賢いパイロットは戦いを選ぶのだ。

無事に任務を達成できると階級が上がっていくし、もし、完璧な成功をおさめることができれば、勲章までもらうことができる。なんとも、やる気をそそられる話ではないか。米軍で最高の勲章は、議会名誉勲章というものらしい。これをめざし、切磋琢磨、ひたすらがんばるのだ！

**シミュレーション**
■マイクロプローズジャパン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■近日発売予定
■価格未定

## さまざまな任務がきみを待つ!!

ガンシップのパイロットに課せられる任務は、かなり複雑なものになっている。それぞれの任務にはパスワード(暗号)があり、それを忘れていると敵と間違えられて、基地に着陸することさえできない。目的は敵司令部の爆破とか、味方の援護、敵の将軍を暗殺するとか、もーいっぱいあるのだ。おまけに天候までがからんでくるので、よく中身を理解してからでなければ、命がいくつあっても足りなくなるのだ。危ない、と思ったら任務を拒否することもできるので、無理をしないこと。拒否しすぎても問題だけどさ。

⬆こんな風にいろいろな条件で遊ぶことができる。ほんと、リアルにできてる。

⬆戦場になる場所の地図だ。戦いに出る前に、地形をよく把握しておこう。

⬆コックピットに表示されている情報は、どれも見落とせないものばかりなんだぞ。

ちょっぴりエッチなRPG!

# カオスエンジェルス

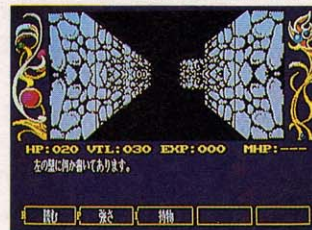
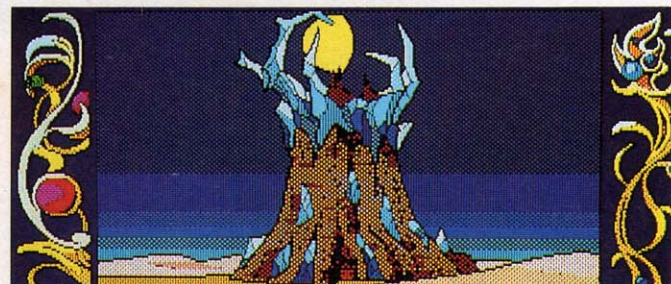
**正統派RPGのパロディーともいえるゲームだけど、ハード指向のPRGファンをも決して失望させることはない。エッチで楽しい世界が展開されるのだ。**

## めざすは塔の最上階!

長い旅の末にたどり着いた北の砂漠で、あなたは不思議な老人に出会った。老人はあなたに話しかける。「ウロボロスの塔の伝説を知っているか?」と。ウロボロスとは生命の神秘、輪廻を司るといわれる伝説の蛇の名だ。この蛇をかたどった装飾品は、永遠の命の象徴とされる。そして、ウロボロスの名を持つ塔の最上階を極めた者は、人の求める色と欲のすべてを手にすることができるという。

老人は、あなたに塔の位置を記した地図と1つの鍵を手渡した。老人との出会いが、あなたを不思議な世界へと導いたのである。

『カオスエンジェルス』は、ウロボロスの塔をめぐる謎解きをテーマにしたダンジョンタイプのRPGだ。塔の中は1階から6階までの3D迷路になっていて、壁の落書きにヒントを得ながら上階へと進んでいく。途中で遭遇するモンスターは、すべてかわいい女の子。それが、かわいいだけではなく大胆というかびっくりするようなというか、つまりとってもエッチな格好で登場する。しかも、倒したあとには女の子とのお楽しみが待っていたりなんかするんだぞー。うひょひょでしょ?

さて、戦いに勝ってかわいいモンスターたちと楽しむのもいいけれど、そればっかりじゃゲームは終わらない。いろいろな部屋に入って魔法やアイテムを手に入れながら、最上階へと進んでいこう。そこにはいったい何があるのか? 老人に聞いたウロボロスの話は本当なのか? 謎を解き明かすのだ!

⬆月が真上にあるときにだけこの世に現われるという不思議な塔。扉を開けると中は?

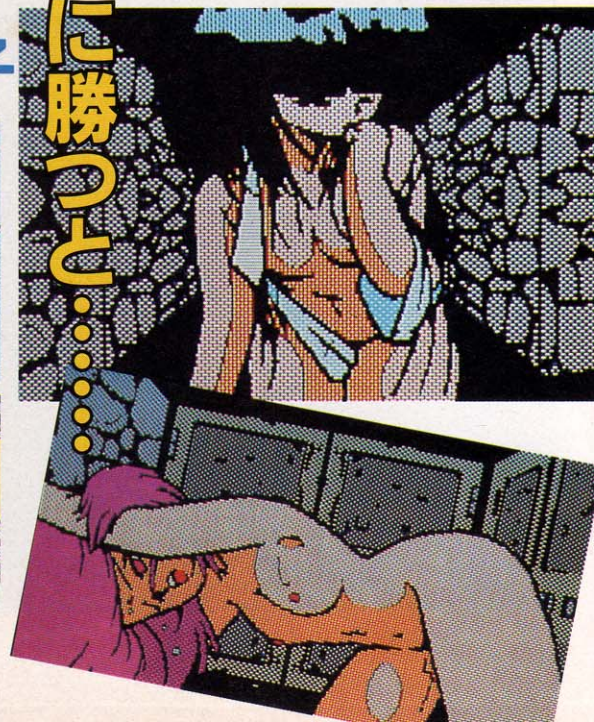
⬅塔の中は3D迷路だ。そんなに複雑なものではないが、マップを描きながら進もうね。

ロールプレイング
■アスキー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■5月19日発売
■価格7,800円[税別]

## 戦いに勝つと……

勝てば必ずお楽しみが待っているというわけではないぞ。バイタリティーが残っていなければ何も起こらないのだ。戦うときは、バイタリティーに注意をはらおう。

## モンスターはかわいい女の子

先に発売されているPC-8801版にはなかったモンスターも登場し、種類も増えている。また、用意されているモンスターのグラフィックは300枚を超えるというから、こ、これはすごいっ。BGMも、キャラクターによって変化するぞ。戦うのが楽しくなっちゃうなあ。

# 新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は4月7日現在のものです。

## 5月発売のソフト

| 日付 | ソフト |
|---|---|
| 12日 | ●SUPER大戦略　マイクロキャビン<br>MSX2/2DD/8,800円 |
| 19日 | ●カオスエンジェルス　アスキー<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 21日 | ●ファンタジーゾーンII　ポニーキャニオン<br>MSX2/ROM/6,800円 |
| 26日 | ●魂斗羅　コナミ<br>MSX2/ROM/5,800円 |
| 上旬 | ●GCALC　HAL研究所<br>MSX2/2DD/14,800円 |
| 中旬 | ●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 中旬 | ●ホワッツ・マイケル　マイクロキャビン<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 下旬 | ●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト<br>MSX2/2DD/8,800円 |
| 下旬 | ●田代まさしのプリンセスがいっぱい　HAL研究所<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●Puppet Show1　グレイト<br>MSX2/2DD/価格未定 |
| | ●死体置場で夕食を　徳間コミュニケーションズ<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| | ●マイト・アンド・マジック・ブック2　スタークラフト<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| | ●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ<br>MSX2/2DD/7,800円(予価) |
| | ●MID-GARTS Side.A　ウルフ・チーム<br>MSX2/2DD/8,800円 |
| | ●MID-GARTS Side.B　ウルフ・チーム<br>MSX2/2DD/8,800円 |
| | ●ザ・ゴルフ　パック・イン・ビデオ<br>MSX2/2DD/6,800円 |

## 6月発売のソフト

| 日付 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーション5号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 |
| 10日 | ●ファンタジーIII　ボーステック<br>MSX2/2DD/9,800円 |
| 15日 | ●韋駄天いかせ男1－妻子に逢いたい－　ファミリーソフト<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 15日 | ●韋駄天いかせ男2－人生の意味－　ファミリーソフト<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 15日 | ●韋駄天いかせ男3－戦後編－　ファミリーソフト<br>MSX2/2DD/6,800円 |
| 上旬 | ●めいず君　日本テレネット<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/5,800円 |
| 中旬 | ●パックマニア　ナムコ<br>MSX2/ROM/6,800円 |
| 下旬 | ●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ<br>MSX2+/ROM/7,800円(予価) |
| 下旬 | ●ガルフ ストリーム　ザイン・ソフト<br>MSX2/2DD/8,800円 |
| 下旬 | ●銀河　システムソフト<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定 |

## 7月発売のソフト

| 日付 | ソフト |
|---|---|
| 1日 | ●ハイディフォス　ヘルツ<br>MSX2/2DD/7,800円 |
| 8日 | ●ディスクステーションスペシャル夏休み号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,800円 |
| 上旬 | ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ<br>MSX2/ROM/7,800円(予価) |
| 下旬 | ●ビバ ラスベガス　HAL研究所<br>MSX2/2DD/6,800円(予価) |
| | ●トワイライトゾーンIII　グレイト<br>MSX2/2DD/7,800円(予価) |

## 8月発売のソフト

| 日付 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーション6号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円 |
| 上旬 | ●神の聖都　スタジオ・パンサー<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円 |
| | ●夢幻戦士ヴァリスII　日本テレネット<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円 |

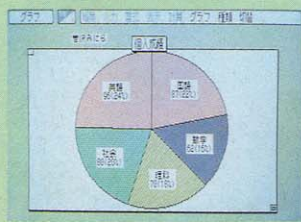
## 9月発売のソフト

| 日付 | ソフト |
|---|---|
| 8日 | ●ディスクステーションスペシャル秋号　コンパイル<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,800円 |
| | ●シルヴィアーナ　パック・イン・ビデオ<br>MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円(予価) |

## 発売日未定のソフト

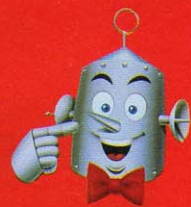
●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円
●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●西遊記(仮称)　グレイト
MSX2/2DD/価格未定
●センターコート　ナムコ
MSX2/2DD/6,800円(予価)
●ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/メディア未定/7,800円
●パイレーツ　マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
●サイレントサービス　マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
●ガンシップ　マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
●ディストラクション 白と黒の伝説　ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/7,800円
●ZOIDS2 ゼネバスの逆襲　東芝EMI
MSX2/ROM/価格未定
●エストランド物語(仮称)　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●信長の野望・戦国群雄伝　光栄
MSX2/メディア未定/価格未定
●D.C.コネクション　リバーヒルソフト
MSX2/2DD/9,800円
●メンバーシップゴルフ　ソニー
MSX2/2DD/7,800円
●ROGUE ALLIANCE　スタークラフト
MSX2/2DD/価格未定
●THEプロ野球 激突ペナントレース2(仮称)　コナミ
MSX2/ROM/価格未定
●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業
MSX2/メディア未定/価格未定
●火星甲殻団(仮題)　アスキー
MSX2/2DD/価格未定

## お待ちどおさまのGCALCだ

ずいぶん前のニューソフトの欄で紹介したきり、発売が遅れていた『GCALC』が、いよいよ発売される。これはMSXの統合化ソフトHALNOTE上で動作する、本格的な表計算プロセッサ。入力したデータをもとに計算したり、円グラフや棒グラフなどで表示したりという機能も持っている。詳しくは今月のビジネスレポートで紹介しているので、参考にしてね。

⬆シートは上下左右にスクロールする。

⬆個人成績を円グラフで表わしてみた。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだあー!!

# パックマニアにおける感性の倒錯的表現。

## パックマン/パックマニア

**丸い頭に、目がふたつ。ひたすらエサを食べ続けるパックマン。やつは何者なのか。なぜここに存在するのか。そこが知りたいパワフルレビューだ!!**

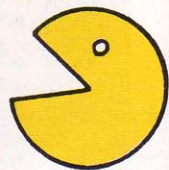
⬆これが『パックマニア』の1面だ。ここはほんの小手調べだから楽勝だね。

初代〝パックマン〟が登場したのは、今は去ること9年前のこと。その当時の私はゲームとは無縁な少年だったので、残念ながらパックマンはやったことがなかったのだ。が、『パックマニア』を終えて、あらためてパックマンで遊んでみると、なかなか面白くて、ついのめりこんでしまったのだ。

しかしモンスターに追いかけられるスリルや、パワーエサを食べて反撃にでる爽快感は、新システムのジャンプを味方にした、パックマニアのほうが数段上。はるかに長く遊べるし、やっていてゼンゼン楽しいのだ。

でも気になることがひとつある。なぜ、あんなまるっこい黄色の物体が〝パックマン〟などと、擬人化されて呼ばれているのか。そして〝エサを食べる〟などと表現して、パックマンを生き物のように思ってしまうのはいったいなぜなのか。深いナゾなのだ。

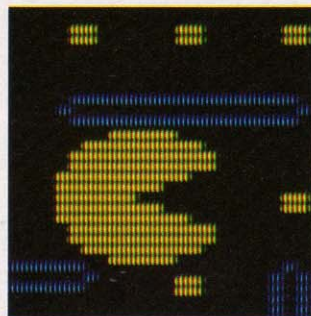
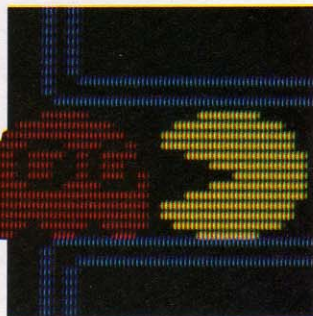
パックマニアのほうには、ちゃんと目がついている。しかしこれは、パックマンがすでに擬人化されていて、それに合わせた形で実現されたキャラクターとみていいだろう。問題は初代パックマンにある。周知のように彼には目がない。ただパクパクと口らしきものを動かすだけである。それにエサを食べるといっても、ただ黄色い点がパックマンが通ると消えているようにしかみえない。どこがどう間違ってあの黄色の物体に人間的な性格が与えられるのか。

## 〝パックマン〟とはいったい何者なのだろうか。

〝パックマンとは何者か〟この問いに答えられる人は何人いるだろうか。ほら、あのまるくて黄色いヤツだ、これじゃ答えになってないでしょ。どうです？　答えられませんか。フツーは〝パックマンって言ったらパックマンのことじゃない〟こんな答えを返せるぐらいだと思う。

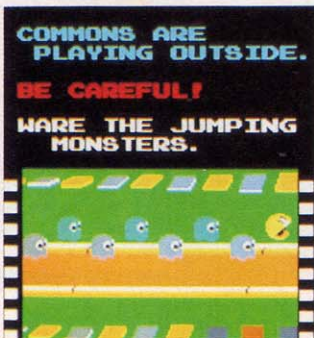
じゃあ、どういうわけで答えられないのかというと、あのパックマンには歴史的背景が欠如しているからなのよ。よーするに素姓の知れぬウスキミワルイ存在だから、答えが出てこないだけの話。

でもなんとなくスッキリしない。強引にでも答えを出したい。で、こんなのはいかがでしょうか。〝誤解された光の点の集合体〟。光の点とは、ディスプレイ上のドットのこと。これが寄り集まってキャラクターの形をつくっているわけ。そしてその光の点の集合体が誤解されて、人間みたいに思われている。う〜ん、いまいちかもしれないな。

⬆ジャンプする、りりしいパックマン。

⬆この瞬間、彼は何を考えているのか。

⬆初代パックマンには目がないのだ。

⬆どうしていつも口を開けているのか。

ちなみに言っておくと、口をパクパクと動かして生き物みたいだから人にみえてくる、そんなことを問題にしているのではない。重要なのは、ディスプレイ上に現われる丸い影のようなものが、なぜ人にみえてくるのかということなのだ。ちょっと難しいかと思うけど、この点を忘れずに読んでね。

フェティシズムっていう言葉を知ってる？　新明解国語辞典（三省堂）には〝獣の歯や木片などを物神として崇拝すること〟と書かれてあるけど、要するに、なんでもない物に特別な思いをよせることという意味。このフェティシズムがパックマンの場合にあてはまると思うんだ。だって、ただ光の点が寄り集まってできた形に〝パックマン〟なんて名前をつけて、あ、エサを食べてる食べてる、なんて言っちゃうなんて、特別な思い以外ありえないじゃない。一種の感性のゆがみと言えるんじゃないかな。だからこれを、パックマンに代表される〝感性の倒錯〟と呼ぶことにしよう。

倒錯とは、物事の正しい状態を正反対にするという意味。パックマンに親しみを覚え、愛情すら感じている人は少なくないと思う。実際ボクもそのひとりなんだけど、こういうのって、ある意味で変態と言っていいんじゃないかな？　ちょっとフツーじゃない感情だな。

どう？　倒錯って言葉が身近に思えてきたでしょ？

コンピュータ・ゲームは、この〝感性の倒錯〟の宝庫かもしれない。そういえば変なヤツが画面上を動き回っているゲームが多いよね。〝インベーダー〟なんかいい例だ。画面のドットの数が少ないからおもいっきりデフォルメされて、もとが何なのかさっぱりわからなくなっちゃってるけど、逆にそこが想像力を刺激する原因みたい。だからヘタに人間に近い形のキャラクターよりも、とんでもなく変なやつが、ピョンピョン動き回っているほうが見てて楽しいし、面白いのだ。

倒錯したキャラクターが倒錯した世界を作りあげて、その倒錯した世界をまた倒錯したキャラクターがひっかきまわす。なんとも、めまいがしてくるほどオオゲサな感じ。でもこれがいいのよ。だからゲームはやめられない、なんてね。よーし、もう一回パックマニアをやるぞーっ!!

評/曾良豆
（みよし　たつきち）

⬆ものすごい数のモンスターだ！

⬆回っている板は何を意味するのか。

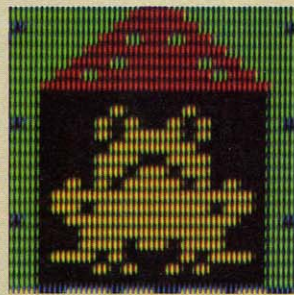
⬆とってもカラフルなステージだね。

## 過去のMSXゲームに登場する倒錯したキャラクターたち。

これは『WARP＆WARP』というゲームの敵キャラクターだ。主人公に撃たれるためだけに存在する敵キャラ。案外、正義の味方は彼らがいてこそ存在できる、か弱いものなのかもしれない。

『SPARKIE』の主人公だ。その名のとおり、導火線のついた爆弾小僧が、入り組んだ迷路の中を火花に追いかけられるゲーム。なんかバレーボールのマスコットキャラクターに似てるよね。

『FROGGER』にでてくるカメ。むちゃくちゃシンプルなデザイン。こんなものでもカメに見えちゃうおのれの悲しさ。なんとなくブルーな気分にひたってしまう、哀愁のキャラクターだ。

『SPARKIE』の名もない敵キャラクターだけど、何に見えます？　わたしにはさっぱりわかりません。だれか知ってる人がいたら連絡ください。ほんとにずっと気になってるんですから。

これも『FROGGER』。どう考えても、カエルが家で休んでいる、そんな風にしか見えない。どうしてか？　わたしの想像力が貧困なのか、それとも、強力な説得力があるからなのだろうか。

### 10段階評価

| | 曾良豆 | ラメン | 林 |
|---|---|---|---|
| 第一印象 ● | 8 | 8 | 7 |
| 操作性 ● | 8 | 7 | 8 |
| グラフィック ● | 9 | 9 | 9 |
| シナリオ ● | 7 | 6 | 7 |
| お買得度 ● | 8 | 8 | 7 |

# チューリップと軍艦マーチでしょ!?

## パチプロ伝説

**以前は暗いイメージだったパチンコも今では ヤングギャル(死語)にも人気があるとかないとか。 そんなパチンコがMSXでリアルに遊べるみたいねー。**

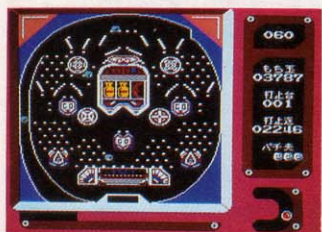
どーも、おひさしぶりでーす。あいかわらずビンボーのラメンです。そーなんだよね、4月からの消費税導入によって私の貧乏生活は拍車がかかってしまったのでした。あーあ、これからどうしましょうかね。なんていってもラチが明かないので、一生懸命働き、山ほどある欲求にバイバイするしかないのですね。とほほほ。

だってさー、「えー、こんなものにまで消費税が!?」と驚いてしまうほど、世の中に消費税が浸透しているのですよ、あんた。銀行のキャッシュディスペンサーの手数料しかり、タクシー料金しかり。あ、そうそう、パチンコの玉にも消費税がかかるとか､100円で25発だったのが24発になるとか噂されましたが､玉替機(っていうんですか？)の交換に時間がかかるので、景品の交換率が変わったみたいですね。よくわかんないですけど。

私の知人には大学生が多いが、彼らは「お金がないときにパチンコするんだよ」って言っている。そう、1日(またはそれ以上)生活するためにパチンコをする人だって少なくないのが実状なのではないか。現に私がそうであったように……。

私がパチンコに青春を燃やしたのは（なんていっても大したもんではないんですが)、専門学校に入ってから卒業するまでの間でした。当時は収入が不安定で、とくに月末は、その日1日をどうやって生活するかで困ったものです。そんなときは500円くらい持って、パチンコ屋に行きましたね。あの殺伐とした雰囲気はあまり好きにはなれなかったんですけど、生活のためとあらばしかたがなかったのです。まあ今ではそのときの闘志は、すっかり冷めてしまいました。

しかしです。私は現在、MSXのパチンコに燃えているのです。

⬆やった、打ち止め！ とにかく出して出して、打ち止めしまくり千代子がスローガン。

⬆ポピュラーなセブン台。でもあんまし好きじゃないんだわー、私。いやーん。

⬆パチプロの才蔵。なんか、サリーちゃんのパパみたいな髪型ね。とてもイカス。

## 本物のパチンコを見習え 1

パチンコのポイントはいろいろある。釘の状態、台の傾き加減、そして玉のコントロール。いくらよく出る台でも玉がきちんとしたところにいかないと、すぐ玉はなくなってしまう(あたりまえ)。パチプロ伝説はじっさいのパチンコをなかなか忠実にシミュレートしているので、玉の流れがシビアだ。そこでパチンコ屋でよく見受けられる技を利用してみよう。このゲームはスペースキーを押すと玉が出る仕組みになっている。手でずーっと押していると、さすがに疲れるので、本体とスペースキーとのすきまに硬貨を差し込み、固定させちゃうのだ。ほうら､あとはチョコチョコッと玉の打ち出しの強さを調節すればいいんだから、楽ちーん。

⬆でも最近では、この方法を禁止しているところがほとんどなのだ。ちぇっ。

## やっぱりこれでしょ!

玉がないときは、やはり一般台ですよ。一番確実ですからね。コンスタントに玉が出るから安心して遊べる。調子がいいときなんて、5分で打ち止めになってしまう。いやー、いいわ。新しい店にいったら一般台があるかどうか確認して、もしあったらバシバシとアタックしてほしいのよー。ほんとのパチンコもこうだったらいいのにね。ちなみにパチプロ伝説では、1、3、4、6軒目にあるので、思う存分満喫してくれたまえ。

で、玉があってあって困ってしまうときは、権利台でしょ。だってあんた、権利を獲得したときの感動はモーレツですぜー。確かに出るまでは大変ですけどね、一度出ちゃえばこっちのもんです。うまくいけば1回の権利で1,000発いただけるとくりゃー、やるしかないってカンジでしょ？ たまらないでしょーんコネリー。ドキドキしながら遊びたい人にもおススメいたします。これだからパチンコはやめられませーん。なんてね。

⬆ほっほっほほほほーの、ほーほほ、と笑いが止まらないくらい出てしまう。

⬆イチパチかか。まさに"勝負"を感じさせる権利台。パチだったりして。

⬆お、イナセなおやじの話はためになるぞ。いらないこともいうけど、たまに。

見た目はハデな『パチプロ伝説』は、思った以上にシブいゲームだ。玉の落下や釘の状態など、よーく見るとかなり計算されている。下に落ちたときの転がり具合も、なかなかリアルでグーだ。かなりの制約があるにしろ、ここまでよくやれたもんだと感心せずにはいられない。また、ギャンブルの印象が強いパチンコを、これだけゲームゲームした仕上がりにできたもんだみのもんた(悪ノリ)。これならパチンコのパの字も知らない人でも楽しめるんじゃないかな。編集部でも、仕事抜きで遊んでいる人をよく見かけましたし。パスワードなんかメモしちゃったくらいにしといて。きっとこのゲームを開発したソフトハウスにはかなりのパチンコ通がいて、パチンコゲームを昔から作り続けているにちがいないとにらんだね(じっさいそうなんだなー、これが……)。

しかし、やっぱり本物を超せないんだよね。パチンコっていうのは、景品がほしいから遊んでるんでしょ。これをいっちゃーミもフタもないけど、ゲームをしても、なにももらえないもん。麻雀やパチンコなんていうギャンブル的要素の強いゲームは、知らないうちに"本物"と比較してしまう。だから、このゲームに関していえば、ステージクリアー制にしないで、たとえば玉の数で景品がもらえるようにするとか、またはソフトハウスがフォローして、プレイヤーの出した玉の数に応じてなにかあげるとか。せっかくこんなに本物に近い仕上がりなんだから、そこいらへんも本物に近づけてほしかったなー。ちょっと惜しい気がしてならないのです。ということで、パチンコ屋に行ってこよーっと。

⬆台に向かったら、とりあえず釘を見てみましょう。そうすれば道は開けます。

データ:HAL研究所、MSX2
メガROM、5,800円[税別]

**評/ラメン田川水胞**
**(仕事してるフリをするヤツ)**

## 本物のパチンコを見習え ②

パチンコしてると、とかく尿意、または便意を催しがちですね。せっかくファニーな台を見つけても、ちょっとトイレに行ってるスキにほかの人に陣取られた、なんてことはありませんか? パチンコ屋にはびこる輩はみんなハングリーだ。勝つためには手段を選ばない。でも、あわてないあわてない。台の前にタバコをヒョイと置いておけば、「お、ここは先客がいるのね」と、だーれも近寄らない。友だちを呼んでMSXでパチンコしているときも、この方法を使えば、安心してトイレに行けるというもの。なに、未成年? うーん、困ったな、それは。じゃあ、代わりにジュースを置いときなさい。まあ、家ではそんなことないけど。あらら。

⬆さりげなく置かれた一箱のタバコ。これには勝利の悲願が宿っているのだ。

## 真実の4コマ オレはパチプロ

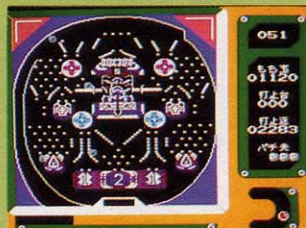
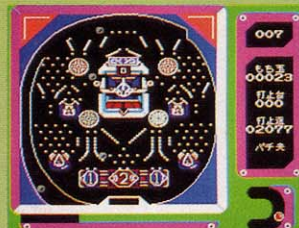
⬆ラメン田川水胞、20歳。パチプロ伝説をパパッとクリアーした男。

⬆そこで彼はとうとう調子にのって、パチンコ屋へ行くことにした。

⬆はたして、本当のパチンコでも、彼は通用するのか!? ババーン!

⬆30分でこうなりました。通用しましたね。やるじゃーん! 完

## パチンコの心がまえを考える

そもそもパチンコするときは、決して「勝つぞ勝つぞ!」とリキんではいけない。歌にもあるように、勝つと思うな思えば負けよ、というでしょ。パチンコという遊びは、じつにメンタルだ。その人の気分ひとつで決まるといっても過言ではない。たとえば、ふられた彼女のことが気になったり、そういえばガスの元栓はきちんと締めたかな、などといった雑念を持ちながら遊んでいると、思ったようにうまくいかない。成功する方法として、なーあんにも考えないのがいいみたい。ボーッとしながら台に向かい、ごくナチュラルに玉を打つ。それだけでいいのです。あまり欲をだすと、ヤケドをするのよ。ボーッとしすぎても困っちゃうけど。無理しない程度に遊べよ!

⬆出ないからといっても落ち込まない、出たからといってイバらない、なのよ。

⬆ひとつの台に固執するのも考えものです。出ないときは素直にほかの台で。

### 10段階評価

| | 曾良豆 | ラメン | 林 |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 6 | 9 | 6 |
| 操作性 | 9 | 7 | 8 |
| グラフィック | 7 | 7 | 7 |
| シナリオ | 8 | 7 | 8 |
| お買得度 | 8 | 9 | 7 |

# バンソウコウひとつで変わる男心!?

## 三つ目がとおる

**額に浮かびし第三の目は、天下御免の向こう傷!**
**三つ目の少年、写楽保介クンが繰り広げる奇想天外なアドベンチャーの始まり始まりだよーん!**

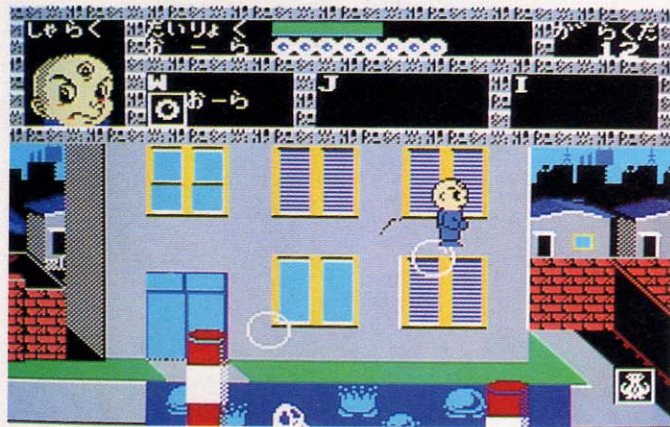
どーもどーも。今、朝の7時半です。ちょっと寒いです。かなり眠いです。となりではショルキーⅡを買ってウカレてるロンドン小林改めワシントン豊丸がイビキかきながら寝てます。

そう、徹夜したんですよ、徹夜。いや、たいしたことじゃないんですけどね、べつに。もうすっかり慣れちゃいましたよ、こんな生活にも。まったく、気がついたら白髪がだいぶ増えてるし食生活が乱れてるせいか便秘ぎみだしさっきからどうも鼻がつまってキモチ悪いし原稿はさっぱり進まないしとにかく眠くて眠くてしょうがないしロンドン小林改めワシントン豊丸は眠ってる最中に突然うめき声を出すしで、心身ともにボロボロのような気がするんだけども眠たいのでよくわかりません。

と、いうワケでおやすみなさい。

……あ、ども。おはようございます。あれ？　まだ外は暗いや。それじゃもうひと眠りしましょうか。なんてね、わかってますよ。やっぱり、若人は仕事しなくちゃイカンね、うん。あらら、もう夜の8時か。こりゃあ今日も徹夜が決定的だな、トホホ。

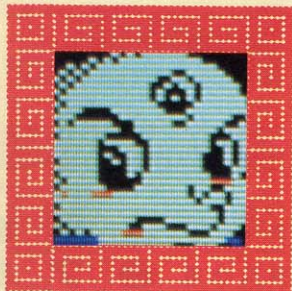
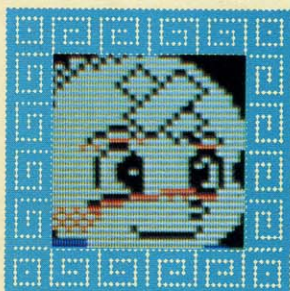
嘆いてばかりもいられない。さっそく本題に入るぞ。今月のお題は、故手塚治虫センセイの人気漫画をゲーム化した『三つ目がとおる』だ。まずは原作の漫画について触れてみよう。

『三つ目がとおる』が雑誌に連載されたのは1974年のこと。当時オカルトや考古学的な話が流行していたせいか、この作品も三つ目の超能力少年を主人公に、古代三つ目族の謎などの神秘的なストーリーを織り込んでいる。でも、この作品で一番注目したい点は主人公である写楽保介というキャラクターなのだ。

⬆原作の味を損ねないようにしようという気概が感じられるのがうれしいね。

なんてったって写楽クンはスゴイ。額に第三の目が存在するという外見上のユニークさもさることながら、その第三の目がバンソウコウというじつに単純な物によってさえぎられているか否か、たったそれだけのことで人格が180度変わっちゃうのにも驚かされる。つまり、写楽クンはバンソウコウを介して大きく異なる2つの人格に分断されているのだ。

第三の目をむき出しにしているときの写楽クンは、超人的な知能の高さから、恐ろしい超能力を駆使しながら猟奇的な行動をとるようになる。しかし、ひとたびその〝目〟を封印されると彼はもうすっかりなさけなくなり、自分のことすら満足にできなくなってしまう。

恐ろしい悪魔の顔と無邪気な幼児の顔。ただでさえおかしな第三の目を持っている写楽クンは、この極端すぎる2つの人格のせいで一般社会とは相容れない異端児扱いを受けるんだけど、このアンバランスさがなんともいえず楽しく、また、ときにはスリリングなイメージを生み出しているんだよね。

### ◉ 三つ目でいたい ◉

第三の目がパッチリと開いてるときの写楽クンは、元気イッパイの悪ガキ。しかも抜群に頭がいいもんだから手に負えないのだ。

でも、バンソウコウを貼られてしまうと一転してナサケナイ鼻タレ小僧に早変わり。三つ目族って、みんなこんな感じなんだろうか。

### ❢ あっ和登さんが… ❢

写楽クンが唯一、頭の上がらない女の子、和登さん。今回はわけのわからない男にいきなりさらわれてしまったんだからさあ大変。

でもって、こいつが犯人さん。なんだかとっても悪いヤツみたいだが、犯行の裏には大きなナゾが隠されているかもしれない。

## あの娘恋しや、愛の町東京

ステージ1は写楽クンたちの住む東京が舞台。突然消えた和登さんを捜すための大冒険！ というとよくあるお姫様救出パターンのようだが、じつは裏があるのだ。

## 追いかけてロンゴロンゴ島

いとしの和登さん追いかけて、やって来ましたロンゴロンゴ島。全5ステージの中でも、アクションシーンはここが一番難易度が高いところだったりする。

## あなたをもっと知りたくて地下神殿

このステージあたりからストーリーは大きく転回する。古代三つ目族の謎やら写楽クンの運命やらの情報がたくさん入ってきて、写楽クンを洗脳していくのだ。

## 愛とたそがれのマヤ遺跡

あまたの試練を乗り越えて、ついに着いたよマヤ遺跡。この遺跡のどこかに、古代三つ目族が伝える人類滅亡のための最終兵器が封印されているのだ。でも……。

## 悪魔王ゴダル～涙のさだめ～

ついに現わるゴダルちゃん。ここで会ったが100年目。ここで決着つけてやる。古代三つ目族の生き残りの二人、写楽とゴダルの宿命の戦いが繰り広げられるのだ。

写楽クンがとくに魅力を発揮するのは、やっぱり第三の目をあらわにした、悪魔の顔のときだ。べつに性悪説を支持するわけじゃないけれど、こんな一面を持っている写楽クンに、かえってとても人間味を感じちゃうのだ。まあ、これほどの異端児に人間味を感じる、というのも変な話だけどね。

また、この自由奔放なキャラクターを唯一、手なずけることができる友人の女の子、和登さんの存在もおもしろい。写楽保介と和登さん。シャーロック・ホームズとワトソンをひっかけた安直な語呂合わせのネーミングだけれど、たびたび暴走する写楽クンをうまくフォローする和登さんが、奇想天外なストーリーをぐっと引き締めてくれているのだ。

それではゲームのほうに話を移そう。このソフトのように、小説やマンガなど、ほかのメディアの作品をパソコンゲーム化するのは、簡単そうに見えてじつはかなり難しい。もともと違うメディアのために製作されたものだから、普通にパソコンで再現させようとしたところで、原作を超えられるものができるはずがないのだ。当然、移植のさいは原作のイメージを最大限に尊重しながらも、さらにパソコンゲームならではのなんらかの＋αが求められるようになる。

その点、このソフトにはかなり工夫のあとがみられる。今はやりのアクションアドベンチャーの形式を取っているが、原作のシナリオをできるだけ忠実に再現しつつ、プレイヤーに飽きさせないよう、随所にイベントを設けているのだ。

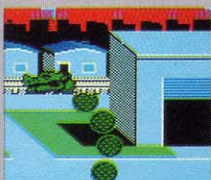
でも個人的な意見を言わせてもらえば、既存のゲームシステムでほかのメディアの作品を移植するにはかなり無理があると思う。このソフトの場合もアクションの部分はこれまでのアクションゲームとほとんど同じノリなので、シナリオをできるだけ生かそうとしているのにもかかわらずゲームの流れを悪くしているような気がするのだ。アクション性が少なくなっている後半面の盛り上がりは非常によかったのになあ。

これからパソコンゲームが本格的なメディアとして認められるためには、新しいゲームシステムを開拓していくことが必須条件だろう。最近は映画的手法を取り入れる動きが目立ってきているけど、さらにもう一歩踏み込んで、パソコンゲーム独自の手法を確立してほしいなあ、と思うのだ。

データ：ナツメ、MSX
メガROM、7,800円[税別]

評/フォーマット林
（若年寄の典型的未成年）

## デカキャラさんたちのそろい踏みだ！

各ステージの最後に登場する巨大なボスキャラは、どれもかなり気合が入っている。はっきりいってあまり強くはないけれど、そのダイナミックな動きは一見の価値あり。

⬆ドラゴンは派手な動き。

⬆クネクネとセクシーなボルボックくん。

➡ボスの中では強いほうに入る邪神像。

⬆大迫力の超デカキャラ。でも話にならないほど弱いのだ。

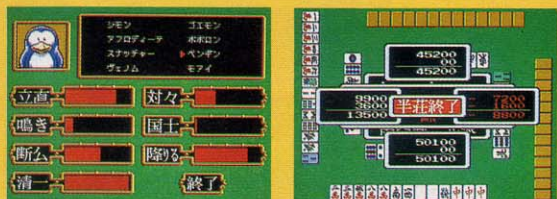
### 10段階評価

| | 曾良豆 | ラメン | 林 |
|---|---|---|---|
| 第一印象 | 7 | 8 | 6 |
| 操作性 | 6 | 7 | 6 |
| グラフィック | 7 | 6 | 6 |
| シナリオ | 8 | 7 | 8 |
| お買い得度 | 7 | 6 | 7 |

# 南家のペンギンに ハコ点くらって ばっくれやがったな。

© KONAMI 1989

## 牌の魔術師™
はいのまじゅつし

マージャンはみんなでやるからオモシロイ!!
コナミの本格顔合わせ麻雀ゲーム
「牌の魔術師」大好評白熱中!

これがその、昨日
イチコロ三昧してしまった
噂の「ペンギン雀士」
(チンイツ、ホンイツばかりで根っから単純)

## 「牌の魔術師」はこんなに素敵な新機能。

**騎士代表 ポポロン**
強く、賢く手強い雀士。毎回毎回手が読めない。

**変態代表 シモン**
ムチ打って強気の麻雀。しぶとく、おりない。

**盗人代表 ゴエモン**
タンヤオ狙ってメンゼン勝負。字牌、端牌大嫌い。

**島国代表 モアイ**
ひたすら暗くペンチャン、カンチャン待っている。

**悪人代表 ヴェノム**
意外に正統派。リーチがかかると振込まない。

**女性代表 アフロディーテ**
手は安く、すぐ鳴くくせにドラがからむと恐い。

**雀鬼代表 スナッチャー**
メンゼン狙ってテンパイ即リーチ。待ち判断なし。

**表情豊かなユニーク雀士で勝負一発盛り上がる。**
シモン、ゴエモン、ポポロン、モアイなど人気のキャラがお相手します。

**ポン! と飛び出す、驚き肉弾音声出力機能。**
キャラクターそれぞれの肉声が入って、臨場感たっぷりに賑やかいのです。

**人工知能で性格わるいぜ、の、本格麻雀。**
思考ルーチンも採用して対戦するたび強くなる相手に、勝負は燃えてしまう。

**カモる相手を選べるぞと、対戦相手選択機能。**
雀卓を囲む仲間を8人? の中から自由に連れてきてください。

**わたしが雀士をつくるのよと、性格設定機能つき。**
対戦各キャラの非常にイイ性格をちょちょちょいっと、いじってしまおう。

**まだまだ、あるある、ウレシイ機能。**
隅々まで見やすく画面補正機能/10種のルール有無設定可能/初心者に親切丁寧、HELP機能/4つのBGMを選曲可能/新10倍カートリッジに対応

**MSX2対応　ROMカートリッジ(VRAM128K)**
**5,800円　好評発売中**

新島モヤイ像(渋谷)
おせーじゃねぇか、あのやろう。
メンバーたんねぇんだぜ。
きのうのハコ点がかなりこたえているんだよな。
単純な手しか使わねぇからカモられちまうんだ。
ほらみな、モアイもしびれ切らせて寝ちまうだろうが。
早く来いよな。
徹夜明けでもまだまだガンバルぞ、の、コナミのパラピン原田
コナミ オールスター麻雀大会
コエモン ペンギン モアイ X
1 20 48 3 31
2 23 33 15 5
3
4
43 81 12 26
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E マガジン
第2弾
ディスクスペシャル
●MSX2／2+・3.5"2DD(2枚組) ¥2,600(消費税込)
●発売元：ブラザー工業タケル事務局
●企画開発：T&Eソフト
内容さらにグレードアップ！
サイオブレード
名古屋弁バージョン
あの、サイオブレードの名古屋弁バージョン（?）がこれだ！一部の地上シーンを実際にプレイしてみよう！なんとメッセージはすべて名古屋弁になっているんだよん。
PSY-O-BLADE
名古屋場所
実際にプレイできるよ！
グレイテストドライバー2Dスペシャル
なんと3人までの多人数で同時プレイが可能なのだ！実際に体感してみよう！
VS.ハイドライド3
ハイドライド3に出てきたキャラクター同志で戦いができる！その秘密はPACを2つ、スロットに差し込んで、それぞれに記憶してあるキャラクターを読み出すという訳。PAC以外にテープのデータも読み込めちゃうんだよん。
スプライトエディター
T&Eソフトから発売している総合グラッフィックツール「ピクセル3」を君はチェックしているかな。開発現場で使っている文句なしの超本格的プロ用グラフィックツールなのだ。その「ピクセル3」の中に入っている「スプライトエディター」が実際に使用できる。データとしてはハイドライドやレイドック2などが入っているんだぜい。
人口痴能ケム
ここには「ケムマキくん」という開発名物男(?)が登場。君と会話をしていくうちに、どんどんと成長してゆくのはいいけれど、まともな成長はしてくれない。突然訳の分からないギャグが出たり、話の腰を折ったり……と、もう大変なヤツなのだ。
ジャンケンゲーム第2弾
シューティングゲームだよん。ここに出て来るグーチョキパUFOは、シューティングのテクニックを誇る君でもなかなかうなる敵キャラなのだ。
超新作情報
T&Eの新製品紹介で～す。
不可思議回路
(読者の広場)
ユーザーからの手紙の紹介、開発後記などのコーナーで～す。
実録
ソフトウェアハウス
T&Eソフトの出社から退社までを面白く紹介してま～す。
この謎が、君に解けるか!!
あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。
LIPSTICK.ADV
リップスティック・アドベンチャー
●MSX2・3.5"2DD(3枚組) ●5月中旬発売予定
●開発：フェアリーテール ¥6,800(消費税込)

●**プロローグ**　西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態!検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!●これまで謎解きがすべてだったＡＶＧに新たな感覚の波動!!●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1000枚をこえた!!●土器手司（ダーティーペア）描き下ろしによるオリジナルグラフィック（アニメ処理）シーン数は100枚以上!! ●**アプリシエイションシステム** ゲームを解きおえた方へ…何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを搭載しました。●**スタッフ**　キャラクターデザイン／土器手 司・シナリオ／伊藤慶子・音楽／すぎやまこういち・音楽効果／田口泰宏・プログラム／Broken Heart・原案企画／雅 孝司・デジタイズ・グラフィック／大田 貴・進行／宮島 靖 ●**対応機種** ■MSX2(RAM64K VRAM128K MSX MUSIC対応) 3.5インチディスク3枚組¥8,200 ■ PC-8801FA/MA ■ PC-88VA ■ PC-8801FH/MH/FE/MA2 ■ PC-8801mkIISR/TR/MR/FR　V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応 5インチディスク4枚組¥8,200(表示価格には消費税は含まれておりません。)

ANGELUS THE gospel on evil

# Neo occultism A・V・G

**おまたせしました!! MSX2版5月下旬発売予定**

株式会社 エニックス　〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL03—366—4345

T&ESOFT®

スピード大好きユーザーに捧げる。世界最大の自動車スプリントレース「フォーミュラ・1」をリアルに再現。全16のインターナショナルサーキットで覇権を争う。天候、サーキットによってマシンのセッティング変更が可能。同時にふたりでレースにエントリーも出来ます。ライバルは単なる障害物ではなく、思考を持った動きで挑んでくる。300km/h 以上の世界が目前に広がる。

# ジー・ディー GREATEST DRIVER



MSX2 / MSX2+
3.5″2DD・2枚組 ¥7,800
※表示価格に消費税は含みません。

**好評発売中!!**

## T&E SOFT GAME MUSIC ◀SCENE 1▶

サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2

1. サイオブレード組曲(アレンジ・ヴァージョン)
2. サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3. スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲
4. レイドック2オリジナルサウンド全14曲
5. レイドック2組曲(アレンジ・ヴァージョン)
6. あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全4曲

価格 ●カセット ¥2,400 (X24X-3502)
●CD ¥2,800 (H28X-10002)
★価格は税抜き価格です。 発売●ポリスター株式会社

全国のレコード店にて好評発売中!!

★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレフォンサービス ☎052-776-8500

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください (葉書での請求はお断わりします)
■89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください (葉書での請求はお断わりします)

T&ESOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 MSXマガ6月号

'89総合カタログ 請求券 MSXマガ6月号

©SEGA

# FANTASY ZONE II

## ファンタジーゾーンII～オパオパの涙～

英雄オパオパの大活躍によって
平和がおとずれたファンタジーゾーンに
ある日、未知の侵略者がやってきた
前作で正体不明のままだった侵略軍の真の黒幕が
ふたたび巨大要塞を建造し始めたのだ
この計画を阻止するため
オパオパはもう一度ファンタジーゾーンへ向かった

## ようこそ、幻想シューティングの世界へ

★大ヒット作の第2弾を MSX2 でゲーム化
★グラフィック、BGMなど可能な限りオリジナルに忠実に再現！
★敵をやっつけて得たお金でパワーアップ・パーツを買う
ユニークなゲーム・システム
★ラウンド内に用意されたいくつかのナゾのワープ・ゾーン
★敵のキャラクターに合わせてパーツを変更可能
★前作で謎として残った父の行方、
侵略軍の真の黒幕が明らかになる?!

**5/21発売 ¥6,800**(税抜)

MSX2 R68Y5815

MSXはアスキーの商

メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリ

### ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の ①ソフト名 ②機種名 ③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい

現金書留の場合――
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい クロネコヤマト便でお届けします 送料無料です

※お願い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返
はご容赦下さい

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／ 03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／ 06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

PONY CANYON INC.

*Hope Springs Eternal With My Dear Friends…*

MSX2+専用版 DUAL-SIDE ¥12800(税抜き) MSX2+専用版 3.5"2DD 6枚組 好評発売中!!
MSX2対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥8800(税抜き) 3.5"2DD 各3枚組 5月発売予定!

MSX2+の機能をフルに生かしたスムーズ・スクロール
高速アクセス・ディスク・システム
高細精度のグラフィック・モード使用 オール漢字表示システム
FM-PAC完全対応によるパワフルなミュージック
MSXバージョン専用にシューティング性を強化

※画面写真は開発中のものです。

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

**Disc station** ディスクステーション 初夏号 DS#SP2

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 5月1日発売4,800円 ※表示価格に消費税は含みません。

1枚目　真ゴルベ・パロディ版スーパーコックス　3枚目　ファンタジーIIIデモ&読者投稿第2弾
2枚目　Bit²首斬り館デモ　4枚目　アートギャラリー大特集

## Bit²

### 首斬り館

時は元禄8年、舞台は江戸。逐電屋の藤兵衛の前に立ちふさがる4人の殺し屋。そして首なし死体をめぐる奇怪な謎。雰囲気バツグンのアドベンチャーゲーム「首斬り館」のデモンストレーションが、たっぷりとDSで体験できてしまう。
さあ、今日から君も江戸時代。

## BOTHTEC

### ファンタジーIII

悪の権化「ニカデモス」に立ち向かう勇気ある者たちよ、ファンタジーシリーズの完結作「ファンタジーIII ニカデモスの怒り」が、DSで体験できるぞ。

画面はファンタジーIです。

## NIHON TV DRAMA

### 菅井きん 絶賛!!

テレビドラマ「花むこの母VS花よめの母」とタイアップ!!

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を君は見たか?
菅井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。

## SUPER CO

キッチンランドは、へんな所。へんだぞー。みかんが、自分で皮むいて、攻撃してくるぞー。まめさんや、うさぎさんや、オムライスくんも出てきて、とってもへんだぞー。

BOSS

はしれ
んぱは
ようば
いこな

DSソフ
クール第
たくさん
から選ば
ノが、遊
も、研究
ろいもの

とべとべ ぱんぱん ふらいぱ
おこしょうしゅばしゅばほうち
ぽーぽー４種類の武器を使
んばれケレシス。

ここは、むじゃきな楽園。
夜になっても遊ぶ
子供の遊園地です。
月の下で いつまでも
おいしい国で、
あそぼうよ。

け、ケレシス。スムーズな横スク
をつきすすめ！
いくんも、ピーマンやろうも、フ
で、ぺちゃんこだ。いけ、いけ、
、がんばれ、ケレシス！

のーみそコネコネ
COMPILE

6月8日発売

# Disc station ディスクステーション 5号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD 2枚組 ♪ 1,940円

DS＃5

※表示価格に消費税は含みません。

## 掲載予定ソフト

ヘルツ／ハイディオス
リバーヒルソフト／JB・ハロルドシリーズ3
ボーステック／超時空要塞マクロス・カウントダウン
ゲームアーツ／サムシリーズ4
その他 ●DS＃SP3デモ
●BGV(デフォルメKIDS2)
●MSXファン
●MSXマガジン
●BASICゲーム
etc…

バックナンバーのお知らせ

| | | | |
|---|---|---|---|
| DS＃0 | 980円 | DS＃2 | 1,980円 |
| DS＃1 | 1,980円 | DS＃3 | 1,980円 |

※TAKERUでも買えます

| | |
|---|---|
| DS＃4 | 1,980円 |
| DS＃SP | 3,980円 |
| 真・魔王ゴルベリアス | 7,800円 |

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料210円(速達なら420円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているＭＳＸ２・ＭＳＸ２＋のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでＯＫ。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

※表示価格に消費税は含みません。


株式会社 
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165
ユーザーサポート

ブハハ
オラと，勝負するだば!!
マグレでも
おめぇらには
勝たせんバッ

**好評発売中**

**MSX2，MSX2+対応**

**標準価格6,800円**
標準価格に消費税は，
含まれていません．

ぎゅわんぶらあ
# 自己中心派2
## 自称！強豪雀士編

●さらにタコ度アップのシリーズ第2弾！！　さてそのキャラクタは？
・全自動の狼・ヤーメネータ・ブラックザンク・かおりちゃん
・ソニー君・バッドハンド・クララ・ハルタン星人・勝ち過ぎの金蔵
・カリフォルニアレディー・森田　健作・献血のお由紀・哭きのカバ
・片ちん大王・E.T.・ババプロ　の16人．
●吸盤が見え隠れするタコ度判定（雀力測定機能），初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード．
●ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作できます．
●♪FM PACを使用するとコミカルな効果音，オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます．
●「ぎゅわんぶらあ自己中心派」と「自称！強豪雀士編」を併用すると，タコ討伐戦，28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます．

——お知らせ——
長い間，品切れとなっておりましたMSX／MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が少数限定販売されました．最後のチャンスですのでおみのがしなく！！

株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F Phone03(984)1136

アドベンチャーゲーム

# What's Michael? ホワッツ マイケル

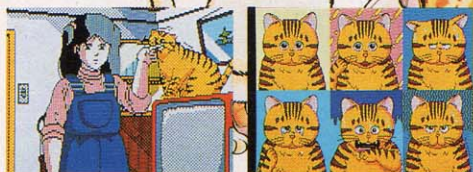


## ポッポが失踪？

マイケル「ポ、ポ、ポ……」
ニャジラ「どうしたーっ！ ハトッポッポかー？」
マイケル「ポ、ポ、ポ、ハトッポッポ……うっ、じゃないニャ!!
　ポッポが誘拐されたニャー！」
ニャジラ「ニャんだとー!?」

突然、マイケルの大切なポッポがいなくなってしまった。
マイケルはきっと誰かに誘拐されたと思い込んでしまう。

マイケル「大変だニャー、早く捜しださニャ」
ニャジラ「きっとウワキしてるんだワー、ウッフーン」
マイケル「……ポッポー!!」

果たしてマイケルは無事ポッポを
見つけだすことができるでしょうか？
そしてポッポ誘拐事件の真相とは？

※98シリーズの画面写真です

近日発売 MSX2+ MSX2 3.5"2DD 7,800円

■好評発売中■ PC-8801SR以降 7,800円　PC-9801シリーズ 7,800円

PHOTO by K.TOKUNAGA

## 戦略は熱い！

ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない。
シンプルなゲームシステムに、最強のアルゴリズムと多彩なユニット群で
君に襲いかかる「スーパー大戦略」MSX2版が、
ROM版に続きディスク版が新登場。

シミュレーションゲーム

# SUPER大戦略



### 戦いの中で、君の闘志は熱く燃える。

1. リアルファイティングスクリーンでパワーあふれる戦闘が行なわれます。もちろんサウンドも真に迫ります。
2. 使用兵器数は121種類。それを12ヶ国の特長ある軍に編成。さらにディスク版は121種類の兵器の中から最大20種類を選んでオリジナルの生産タイプを作ることができます。
3. 多彩な戦局が楽しめるマップを多数収録。さらにディスク版ではオリジナルマップを自由に作れるマップエディタも搭載。

■近日発売■ MSX2+ MSX2 3.5"2DD 8,800円　■好評発売中■ MSX2+ MSX2 2メガロムS-RAM付 8,800円

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー（アセンブラが使える人）●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

※表記の価格は標準小売価格です。消費税は含まれておりません。
〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication


株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

ROLE PLAYING SIMULATION GAME

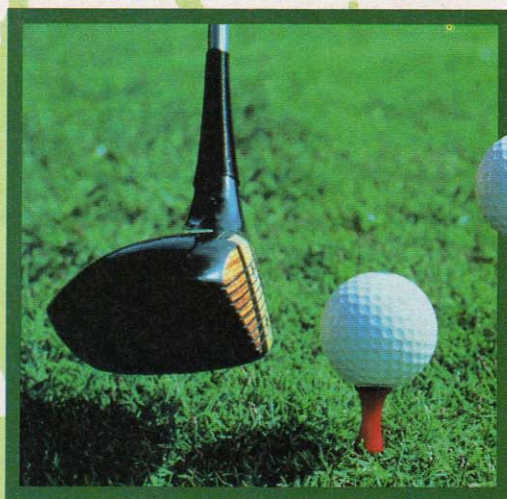
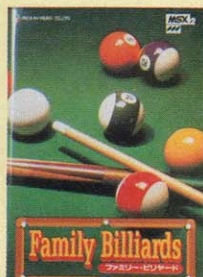
# THE GOLF

# ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、
楽しいストーリー展開をもったトーナメント

## これぞ究極の"ザ・ゴルフ"

近日発売

MSX2 MSX2+ (VRAM128K以上)
3・5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚要
■MS-22■ ¥6,800(税抜)

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■現実のプレーを忠実にシミュレート■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

好評発売中

ファミリー・ビリヤード

## Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい！
本格的プールゲームがMSX2で登場！

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様(VRAM128K以上) ■¥6,800(税抜) ■MS-14

井出名人の洋介

## 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ——————！

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様(VRAM128K以上) ■¥6,800(税抜) ■MS-18



企画・開発・発売元  株式会社パック・イン・ビデオ

**通信販売** 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル3F (株)パック・イン・ビデオ PCソフト部

3Sはクローン兵器だ。
ブロンウィンは、お前だけではない。

えた越中博士とサイコパワーブースターを追い、
ロンウィンの新冒険始まる!!

**対応機種** MSX2以上 3.5インチ2DD
定価7,800円

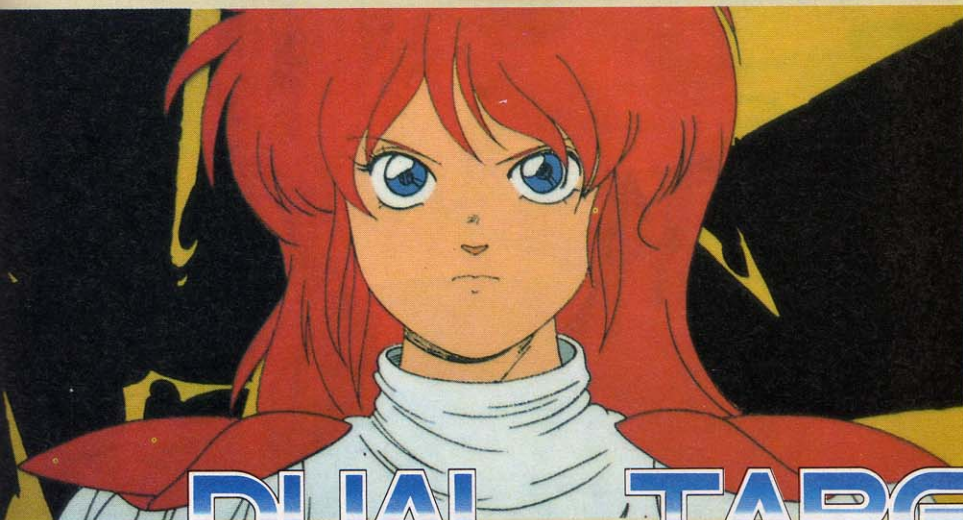
X68000 5インチ2HD
定価8,800円

**新**コマンド選択方式
●自分の意志を反映できる、喜怒哀楽感情モード。

**バ**トルモードも、さらにパワーUP
●攻撃場所を指定できる戦術戦闘。敵と味方の登場キャラクターで、キャラクターパターンが変化。

**大**画面グラフィック
●サイズは従来の2倍!!

**F**M音源、FMPAC対応
●すばらしいサウンド。もちろん、PSGでもOK。

**読**みやすい、かな漢字まじりメッセージ
●しかも漢字ROM不用。

# DUAL TARGETS
デュアル ターゲット

## THE 4th UNIT ACT.3
第4のユニット3

FM TOWNS　CD-ROM COMPACT disc

●CD-ROMに広がる、200メガバイトを超える膨大なデータ量
●人間の心をモチーフとした斬新なゲーム設定
●全ての操作はマウスオンリー
●32K色全画面表示実現

定価9,800円

●本格的オーバーラップマルチウインドウ採用、ウインドウレイアウトは自由自在
●大迫力ステレオサウンド
●遊び心を拡げる各種サブコマンド（人物ファイル、画面拡大・移動モード、カメラモード 等々）

▶通信販売は下記へお申し込み下さい◀

今、エンターテイメントを変えようとしている
**DATA WEST**
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号
（データウエストビル）
TEL.(06)968-1236

業務拡大のためスタッフ募集中
●お問合わせは TEL.(06)968-1236

HAL Laboratory

# 運をつかんで手当たりしだい!!

運もツキも実力のうち、というけれど
この3つのゲームが、まさに、そう。
手当りしだいに進むうち
そこらじゅうに、運やツキがごろごろ。
しっかりつかんで実力にできるか、さて。

5月下旬発売予定

あっちの姫も、きゃわいいじゃん!

## 田代まさしのプリンセスがいっぱい

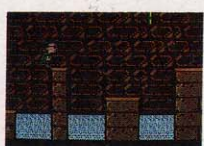
白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫と、
マーシーこと田代まさしが繰り広げる大冒険アクションゲーム。コミカルに、ダイナミックに、縦横無尽に活躍するマーシー。はたして、姫たちを無事救い出しハッピーエンドを迎えることができるか。

DISK 3.5インチ 2DD
MSX2 予価¥6,800

©アンクル エフ／GEN・CREATIVE HOUSE（キャラクター）
※ファミコン版はEPIC／SONYより発売されます。

7月下旬発売予定

アメリカンドリームが、ここにある。

## ビバ ラスベガス

DISK 3.5インチ 2DD
MSX2 予価¥6,800

眠らない街、ラスベガス。ここで、ルーレットやブラックジャック、スロットマシーンにキノと、4つのゲームを渡り歩きつつ、さまざまなドラマを経験することができる。アメリカンドリームに取りつかれたギャンブラーのように、ぜひともタキシードを着てプレイを。

※ゲーム画面写真はファミコン用です。

新発売

またまたフィーバー、お店お手上げ。

## パチンコ伝説

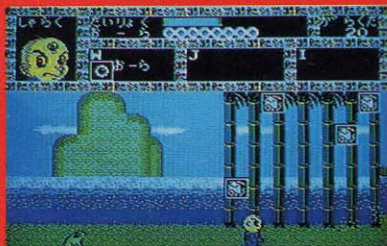
運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドとグラフィックが、まんまフィーバー気分。1発の明暗が、もう、こたえられないッ。開店前に行列するなんて、やってられないネ。

MSX2 MEGA ROM ROM 予価¥5,800

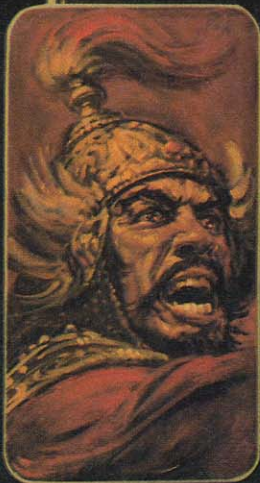
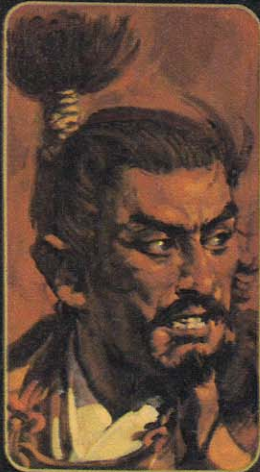
株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344㈹



(価格には消費税は含まれておりません。)

©1989 NATSUME
三つ目がとおる
みつめがとおる
NATSUME
ナツメ
原作・故 手塚治虫
待ってました!
アクションA.V.G!!
発売中!
古代三つ目族の謎と不思議。消えた和登さんは誰に誘拐された?数々の困難と罠をくぐり抜け写楽保介は彼女を探し出し、誘拐事件にからむ真犯人をついに追いつめたが……
ついに地下神殿に!
たくさんの情報が……
たくさんの武器を……
たくさんの敵が……

KOEI

# 教科書は何も教えてくれなかった。知らないことを、知りたい。

与えられた歴史の中で、僕たちは遊べない。自由にのびのびと、いろんな時代を歩き回りたい、と思う。誰がいて、何が起こったのか、まるで自分がそこにいたかのように、リアルに、体験したいと、思う。20世紀の僕の部屋で、時代が動く。わからなかったことが見えてくる。肌で感じる。知ってみると、けっこう歴史も面白い。

お求めは、全国パソコン・ショップ・デパートで。お近くにお取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名をお書きの上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。
(一般商品10,100円 withサウンドウェア12,550円 三國志15,250円全て税・送料込みです。)尚、書籍は取り扱っておりません。お近くの書店にご注文下さい。

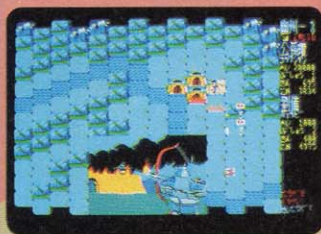
# シブサワ・コウ歴史三部作

*戦国の乱世を鎮めよ！すでに古典、そして頂点。*
*「信長」をプレイせずして*
*シミュレーションを語るなかれ！*

## 信長の野望・全国版

MSX2 3.5"2DD 8,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン版 9,800円

*知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。*
*小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。*

## 三國志

MSX2 3.5"2DD 12,800円/4メガROM 14,800円
MSX 2メガROM 12,800円
ファミコン版 9,800円

*中世世界の制覇を目指す、*
*歴史3部作中最大のゲーム。*
*まだ見ぬ幻の王国が君を待つ。*

## 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

MSX2 3.5"2DD 9,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
withサウンドウェア 各12,200円

## SOUND WARE

サウンドウェア(CD/MT ミュージックテープ)単独発売!!
光栄のBGMがCD/MTでリリースされる、
となれば単なるコンピュータ音楽でないことは必至。
贅沢なアレンジ、陶酔のヴォーカルがひしめく、
開いた口がふさがらない、そんな驚きのために、
レコード店へ走る。初回特典：光栄オリジナル・ポスター

信長の野望・戦国群雄伝
CD：H29E-20001
MT：26CE-1001

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
CD：H29E-20002
MT：26CE-1002

水滸伝・天命の誓い
CD：H29E-20003
MT：26CE-1003

CD/¥2,900 MT/¥2,600
販売：ポリドール株式会社

## BOOKS

カラー写真、イラスト満載。
自社ゲームの詳しい全容、戦略、戦術の数々を
解き明かす豊富な内容。

| | |
|---|---|
| 信長の野望・戦国群雄伝 ハンドブック | 新発売 |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ガイドブック | 新発売 |
| 水滸伝・天命の誓い ガイドブック | 近日発売 |
| 信長の野望・全国版 ハンドブック/ガイドブック | |
| 三國志 ハンドブック/ガイドブック | |
| 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ハンドブック | |

全国書店で好評発売中!!

三國志 ハンドブック/ガイドブック

※表示価格には消費税は含まれておりません。

テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄

# 地中海 デフコン3

大統領閣下！　デフコン[※1]が3に上がりました。閣下にはすみやかにリビア情勢の判断をお願いしなければなりません。

まず、BOP(ボーダー・オペレーション・プロジェクター)画面の国別情報をごらんください。(画面1～3)リビアとソ連は友好的な関係にあり、同様に我が国とは冷たい関係であると表現されています。ソ連はこの関係を保持するために軍事基地協定を結び、すでに限界である5千人の兵を政府側に派兵し、さらに今年になり10億ドルもの軍事援助を与えようとしています。

我が国はこの問題に対し非公式にソ連首脳との協議を行いましたが、ソ連側はまったく折れる意志はなく、外交的な危機を経て今回の軍事危機を呼び起こしてしまいました。

閣下、BOPの軍事危機ウインドウをごらんください。(画面5) ウインドウの下部には、(デフコン3)と(引き下がる)の二つのボタンが表示されています。閣下はこのボタンのいずれかを選択しなければなりません。

もし、抗議を引き下げるなら、その結果我が国は23ポイントの威信を失うことになります。反対に抗議を続けるなら、我が国はデフコン3を宣言しなければなりません。

大統領閣下、いずれのボタンを選ぶにしても世界の40億の人間の運命を賭けた決断であることをお忘れのないように…

クリス・クロフォード
大統領補佐官
Chris Crawford

▲画面1
リビアと米国の関係

▲画面2
リビア国内の情報

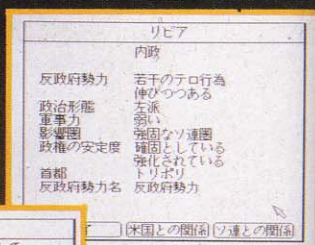
◀画面3
リビアとソ連の関係

◀画面4
1989年の米ソの関係

▲画面5
軍事危機ウインドウ

各国の新聞
リビアタイムズ　1989
トリポリはさらに多くの製鉄所を買収した。
前に戻る
終了

◀画面6
リビアの新聞

※説明文中のリビアに関するデータはゲーム上のものであり、ゲーム進行によって変わります
※1. defense readiness conditionの略。このゲームではデフコン4以下になると核戦争が始まるおそれがあり、3、2、1と数字が下がる度にその危険度は上がります。
※マウスがあればより快適に操作できます

*1986年…世界は米ソ二大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君には大統領か書記長として8年間の時間が与えられ、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手国より多く集めなければならない。*
*はたして君は真の指導者になれるか?*

MSX2(VRAM128K)対応　3.5-2DD
定価/12,800円
好評発売中
表示価格には消費税が別途付加されます

PC-9801版
マッキントッシュ版
も好評発売中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE
ハード&メロウ
カオスエンジェルズMSX2版、いよいよ登場。
「本格的RPGとお色気パロディの融合」
遥かなる昔、この国の北には広大な王国があった。栄華を極めた王国も時の流れには逆らえず、衰退の一途をたどり、ついには滅んでしまったという。今ではこの王国の華々しさ、艶やかさが伝説のように語られるだけだ。そして今、貴方は酒場で出会ったひとりの老人からひとつの鍵を手渡された。それは、その「北の国」の伝説の塔、ウロボロスの鍵だという。老人は年老いてしまった為に貴方に自らの夢をたくしたのであった。まるで謎に魅かれ、運命に操られるように……と、ここまでは今までにもあるRPGの姿。しかし、カオスエンジェルズは、それだけではない。カワイイ女の子のモンスターを倒したとき……貴方へのお楽しみが待っている。老人が"このウロボロスの塔の最上階まで辿り着いた者は欲望のすべてが、かなえられる"と言った言葉の真実は……。正統派RPGのストーリーを土台に、甘美な世界に貴方を誘う、まったく新しいタイプのRPG。待望のMSX2版、いよいよ登場。
サラマンダー
火トカゲ、または火竜とも呼ばれるサラマンダー。一族の特徴であるスリムなプロポーションを誇ります。火の精霊の化身であるサラマンダーは、自らも高熱を発しながら炎を伴って現れます。情熱的で激しい気性の持ち主ですが、一度相手に降伏すると嘘のように従順になります。但し、火傷をしないように、くれぐれもお気を付けください。
青竜
ドラゴンの一族の中でも、知能が高く強力な存在であるとされる青竜。彼女はどうやら龍神(水の守護神)のようです。正統派ドラゴンの血を引く者として、崇められてきたものですからあくまでもおしとやかにセマります。しかし、相当な実力者ですから甘くみていると酷い目に遇います。蝶よ花よ、と育てられた、MADE IN JAPANの大和撫子です。
カオス★エンジェルズ
Chaos Angels
MSX2(MSX2+も可)対応 3.5-2DD(2枚組)(VRAM128K)
定価:7800円※表示価格には消費税が別途付加されます。
MSX MUSIC対応♪
(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)
5月19日(金)発売
<もれなく特製ステッカーが付いています。>
※画面写真は開発中のものです。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー

ASCII BOOK

# PC-8801シリーズ マシン語サウンド・プログラミング

好評
発売中

日高 徹著　定価2,500円(送料300円)

**PC-88のFM音源をパーフェクトに使いこなすスーパーサウンドツールを完全公開!**

PC-8801mkIISRより標準装備されたFM音源。しかし、その機能を活用しているといえるのは市販のゲームソフトくらいのものでしょう。かといって、現在のBASICのサポートレベルで高度な音楽プログラムは望めません。そこで本書では、ゲームプログラマが実際に開発した音楽演奏ツールを全面公開、その使用法をFM音源の基礎知識から解説します。

DiSK ALBUM 35
メディア:5-2D
定価5,800円(送料400円)

# MSX2+パワフル活用法

好評
発売中

杉谷成一著　定価1,200円(送料300円)

**最新鋭機MSX2+の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集**

MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。

# HALNOTEツールコレクション

福本雅朗著　定価1,200円(送料300円)　―パーソナル・ウィンドウシステム入門―

**HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。**

MacやDTPの世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。その、ワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

DiSK ALBUM 32
メディア:3.5-2DD
定価3,000円(送料400円)

# 実録!天才発明家

好評
発売中

マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン編 鶴岡雄二訳 定価1,900円(送料300円)

**アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集**

好評"実録シリーズ"の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している"発明家"の生の声を収録しました。

※表示価格に別途消費税が付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 株式会社アスキー

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

# DOS2からはじまる、MSXのひろがる世界。

好評発売中

## これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能。ユーティリティプログラムなどをRAMディスクに入れておくととても便利です。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能も持っていて、ワープロの文書などを16ビットMS-DOSのコンピュータとやりとりすることができます。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

# 日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●128KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ● MSX2専用
■ 日本語 MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

# DOS2専用の新PDTシリーズも、もうすぐ登場します。

MSXのことなら、アスキーにおまかせください。いま、MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル デベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズを用意しています。これが登場すれば、さらに素晴らしいプログラム開発環境が実現します。お楽しみに。

## 新PDTシリーズ

### アセンブラでプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

**MSX-DOS2 TOOLS**

［エムエスエックス ドス2 ツールズ］

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

### 大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

**MSX-S BUG2**

［エムエスエックス エス バグ2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

近日
発売予定

### 漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

**MSX-C**

［エムエスエックス シー バージョン.1.2］

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

近日
発売予定

## PDTシリーズも好評発売中。(MSX、MSX2、MSX2+で動作します)

**MSX-DOS TOOLS**
［エムエスエックス ドス ツールズ］
価格14,800円(送料1,000円)
多彩な機能を誇るMSX-DOSに加え、28のツールなど便利なソフトを網羅しました。

**MSX-S BUG**
［エムエスエックス エス バグ］
価格19,800円(送料1,000円)
MSX-DOS上で動作する シンボリックデバッガ。バグの原因を究明し、迅速にデバッグします。

**MSX-C Ver.1.1**
［エムエスエックス シー バージョン.1.1］
価格19,800円(送料1,000円)
MSX-DOS上で動作するC言語コンパイラ。高速・高性能でプログラム作成をサポートします。

**MSX-C Library**
［エムエスエックス シー ライブラリ］
価格14,800円(送料1,000円)
MSX-Cによるグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力をサポートします。

### 日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート

## MSX用 HD Interface

［ハードディスク インターフェイス］

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30,000円(送料込)

※HD Interfaceは、通信販売のみでお取り扱いする予定です。詳しくは(株)アスキー直販部までお問い合わせください。TEL(03)486-7114

近日
発売予定

MSXをより使いこなすための

## MSXべーしっ君ぷらす

［エムエスエックス ベーシックン プラス］

価格6,800円(送料400円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX、MSX2、MSX2+
■MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。



■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

# MSX・マン。

プログラマーも注目するMSX最新情報がある。

## アスキーネット MSX

これは、まさにMSXマシンのための専用ネットワークです。MSXに関する情報なら、ハードからソフトまでのすべてを網羅。MSXマシンユーザーにはうれしい最新情報の入手・交換ができ、プログラマーでさえ注目しています。また、MSX-NETの「Mマガ編集部コーナー」は、全国のMSXファンが集合する、とっておきの場所になっています。いわば、アスキーネット<MSX>につないだ時から、あなたもMSX・マンになれるのです。

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

# ASCII NET

会員募集中

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申込みは

☎(03)486-9661

電話またはハガキにてお問い合せください。
すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

# つないだ時から、

## 新しいパーソナルコミュニケーションが拡がります。

あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、誰とでも、好きな時に、好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も、きっと入手できます。個人と個人のつながりが広がれば、本当の意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

## アスキーネットMSX　ＭＳＸユーザーのためのネットワーク

とにかくMSXに関する情報なら、このネットワークにおまかせください。その幅広さ、迅速さには自信があります。また、核となるSIGでは、音楽/科学/ゲーム/料理など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族で楽しめる開かれたネットとしても大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。〈MSX〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス ■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

[アクセスポイント]…●一般公衆電話回線(東京)●〈MSX〉用ノード(大阪・名古屋)●「Tri-P」のノード(全国64ヶ所)●DDX-TP回線

**アスキーネットは3タイプ。他にも、こんなサービスがあります。**

## アスキーネットACS　情報人間のためのネットワーク

情報人間のための力強いブレーンになる、〈ACS〉。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。また、異業種の人たちとの勉強会といった会合も、ネット上で気軽に実現。さらに〈ACS〉は漢字対応のサービスですから、情報活用のしやすさも抜群です。〈ACS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/東京書籍販売新刊情報/DATAMAN/日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

## アスキーネットPCS　気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

パソコン大好き人間が育ててきた、〈PCS〉。その結晶であるソフトウェアのライブラリ「POOL」は、大きな魅力のひとつ。ここにはゲーム、ツールなどの2500本を越えるPDS(Public Domain Software)がプールしてあり、質、量ともに日本最大級を誇っています。〈PCS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■最新ソフトウェア/月刊アスキー/月刊LOGINなどのインフォメーションサービスがあります。

## アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます！ —全国64箇所からアクセス可能に—

アスキーのパソコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Tri-P」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポートしています。

●「Tri-P」の利用料金

| | | |
|---|---|---|
| 加入料金 | | 3,000円 |
| 月次料金 | 最低料金 | 1,000円 |
| | 使用料金(1分につき) | 10円 |

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分70円です。

## 加入料金なしのうれしいサービスも！

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。
加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。ぜひお申し込み下さい。('89.5.31まで)

## 使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

■アスキーネット登録料 ……3,000円〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

■アスキーネット利用料金

| | ① | ② | ③ |
|---|---|---|---|
| 〈PCS〉 | 基本料金(5時間まで)……2,000円/月 | 5時間〜20時間まで……20円/3分 | 20時間以上…… 8,000円/月 |
| 〈ACS〉 | 基本料金(5時間まで)……4,000円/月 | 5時間〜20時間まで……20円/3分 | 20時間以上……10,000円/月 |
| 〈MSX〉 | 基本料金(5時間まで)……1,500円/月 | 5時間〜20時間まで……20円/3分 | 20時間以上…… 7,500円/月 |

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。また〈PCS〉〈ACS〉では2400bpsを使えますので、よりいっそう経済的です。

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。簡易エディタなど、多彩な機能を装備しています。〔エムエスエックス ターム〕

## MSX-TERM

近日発売予定
価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×24行表示。■エディタ機能：通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能：MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信：XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコル TransIt2をサポート。PDSのアップロードやダウンロードなどに威力を発揮します。■MSX-JE対応：MSX-WriteIIなどにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応

対応機種：MSX2 対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア：3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

MSX2専用の日本語ワープロソフト。パソコン通信の必須アイテムです。〔ニホンゴ エムエスエックス ライトII〕

## 日本語MSX-WriteII

好評発売中
価格24,800円(送料1,000円)

MSX-TERM、日本語MSX-WriteIIに関するお問い合せは、㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080まで

## パソコンライフの達人たちのカードです。

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉。アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

**会員募集中!**

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 **株式会社アスキー**

# MSXゲーム徹底解析

外はもうポカポカの春。ほらほらそこのキミ、MSXで遊んでばかりいないで、たまには外でスポーツでもしなさい。でもこの徹底解析を読んじゃったら、当分スポーツはおあずけ。



# プロ野球 ファミリースタジアム &ホームランコンテスト

だんだんと内容が明らかにされてきた『プロ野球ファミリースタジアム』。今月は謎のチームデータや各能力別の解析、それに先駆けて発売されたホームランコンテストからファミスタを考察してみようと思うわけなのです。

■ナムコ　MSX2+　7,800円［税別］（ROM）

☗白球にかける青春!!　プロ野球でもそんな感じがするほどサワヤカだね、スポーツは。

## プロ野球も開幕したしね

いやー、とうとうプロ野球のペナントレースが開幕しましたね。やはり本命はドラゴンズとライオンズでしょうか。いやいや。ほかのチームも戦力を一新して、これからの長くて熱いレースを戦い抜き、ひとつでも多くの白星をあげようと必死ですから、どこが優勝するかはまったくわからない状態ですね、実際は。球団名変更やトレードなどにより、前年度に比べてガラッと変わったという印象が強いですが、キミはどのチームのファンですか。ジャイアンツですか。なになに、ナムコスターズが1番？　ありゃりゃ、こりゃまた一本とられましたね……。

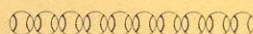
世間話はこれまでにして、それではお待ちかねのファミスタ情報をお贈りいたします。まずはこれまで紹介したファミスタの内容をもう一度整理してみようかと思います。今まで、ファミスタに関する情報をどどーっと報告しましたが、あまりにも情報量が多く、またその情報は本当か？　もしかしてデマなのではないか？　などといった不確かさが目についていました。そこで今月はどこまでが本当で、どこからがタダのウワサなのかを、はっきりさせようというものです。わかりますね。

あとはチームデータの公開第2弾として、おなじみのナムコスターズと、謎のベールに包まれたミステリアスな2チームのデータおよび戦力分析。それだけじゃない。先日発売された『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』から、結局ファミスタはどんなふうになるのか、を考察してみようという試みをしてしまった。今月も盛りだくさんの徹底解析、じっくり読んでくださいませ。

☗走塁するときよりもベンチに帰るときのほうが速い選手(笑い)も原作のまま！

☗野手のキビキビとしたフィールディングに、やる気を感じる今日このごろだ。

## ファミスタに期待する! 1

### ほえほえ新井

もうプレイシステムは完成されてるから、ヘンにいじらず、ファミスタ'88と同じにしてほしい。とくに、野手のジャンプ機能は、絶対に採用してほしい。プレイの部分に関する要求は、ホント、これだけ。ただし、せっかくディスクがあるのだから、最低10か20試合から最高130試合まで、またひとりから数人まで参加してペナントレースができるようにはしてほしい。全選手の個人成績が記録できて、それがいつでも見られるという機能は、ファンの長年の夢だね。

☗死ぬまでファミスタと奥さんを愛する、ファルセット・ボイスが魅力的な青年。

# 能力別ファミスタの見どころ!

走るとひと言でいっても、いくつかの種類に分けられる。そのなかでも一番チェックしておいてほしいのは、守備についている選手の足が速いということ。昨年末発売されたファミコン版の『ファミスタ'88』は、ここが改善された。それまでは、ランナーを意図的に飛び出させ、守備側のミスを誘う作戦もなかなか有効的だった。

しかし、ファミスタ'88はそううまくいかない。とくにボールを持った選手の走力は、ランナーの何倍もの走力を持っているため、守備側が致命的な操作ミスをしない限り、塁を飛び出したランナーは野手に追いかけられてアウトになるようになっている。これはきっと前出したトリックプレイを極力なくすための改善策といえよう。実際のプロ野球でも、塁間ではさまれたら、まずアウトになるよね。これは推測だが、きっとできるだけ本物の野球に近づけようということなのだろう。攻撃側はランナーが出たら、余計なリードを取らないほうが賢明だろうね。

対する打者、つまり攻撃側は、セオリーどおり(?)1番にそのチームのイダテンが登録してある。多少の個人差はあるにせよ、各チームともかなり駿足揃いなので、是が非でも出塁させるよう心がけてほしい。先取点を取ると、そのチームのムードもよくなるし。

⬆がむしゃらに走る男たちの背中には、愛しくも切ない哀愁がただよっている。

打つ! 勝利のためにはなくてはならないものだ。だって、いくら0点に抑えても、点数を入れなくちゃ勝てないでしょ? 考えてみればあたりまえですけど。

打撃面の大きな特徴としては、スイッチヒッターの登場があげられる。とはいってもプレイヤーが自由に打席を選択できるのではなく、対戦する投手によって自動的に打席が決定するようになっている。つまり、その選手は投手が右投げのときは左打席に入り、左投げだと右打席に入るということだ。今月掲載したデータを例にとると、打席のところが"両"となっている選手がそうだぞ。

また、打球にも注意しなければならない。高々と上がった平凡なフライ。普通だとここで「あーあ、アウトかぁ……」とがっかりするところだろうが、もしそれがドーム球場での対戦だったらどうだろう。天井に当たって打球はいきなり真下にポトリ、なんてことになる。豪快なフライを打ち上げてしまっても、あきらめないで走れよ。

⬆ヒッティングにかけるか、それともバントか。ファミスタは監督にもなれる。

⬆球場にテンテンと転がる白球。このちっぽけな球に、すべてをかけてみろ!

守備にもいくつかの注意点がある。そのなかでも注目度ナンバーワンは、なんといってもファインプレイだろう。ファミスタ'88から導入されたこの機能は、ファミスタをよりエキサイティングにしてくれる。ラインぎりぎりの痛烈なゴロをサッと横っ飛びしてキャッチしたり、どうしても頭上を越えてしまいそうなフライをジャンピングキャッチしたりと、見ているだけで楽しくなってしまう。これを応用すれば、あらかじめ落下地点で寝そべりながら捕球するといった大ボケプレイもできるのだ。

が、喜んではいられない。青空球場でのみなのだが、なんのへんてつもない打球(フライだけでなく、ゴロまでも)をポロリとエラーすることがあるからだ。きっと青空に昇った太陽の日差しが目に入っちゃうのかな? なーんていっても仕方がないんだな、これだけは。ただ、チームによってエラーの発生率が違う。せっかくスラッガー揃いのチームでも、ポロポロするようじゃ、困っちゃうよねぇ……。

⬆セカンドの猛烈な追い込みに、さすがのランナーもたじたじといったところ。

⬆球を捕るときは、グローブに手をそえて、胸のところでがっちりキャッチだ。

はい、そのほかの目についたところをご紹介いたしましょう。まずはBGMです。これはファミコン版と大きく違います。そう、アーケード版『ワールドスタジアム』のBGMなんですねー。ファミコン版のよりも軽快。それでいて心がなごむメロディー。もちろんFM音源対応なので、臨場感もバツグン。なんだか得した気分になれるぞ。

ゲームモードは4種類。自分が操作する球団を選び、残りの17球団と順に戦うひとりモードや友だち同士でしのぎを削るふたりモードはおなじみですね。そのほか、選択した6球団が相まみえて130試合の長く激しい戦いを繰り広げるペナントレースモード、コンピュータが勝手に試合をしてくれるウォッチモードなんかもあったりして。こんなにいろいろできて、いいのー? ってカンジだね。

また、球場は以前紹介したとおり、ドーム球場と青空球場が用意されている。ドーム球場での試合は、決着がつくまで戦う。いわゆるサドンデスってやつね。これに対して青空球場は、12回の裏まで試合をして、決着がつかないと引き分けとなるシステムになってる。

さらに、「ストライク!」、なんてリアルな声がキミの耳に飛び込んでくるときたもんだ。今までのファミスタシリーズの集大成ともいえる出来になりそうな予感!?

⬆熱戦が予想される試合は、このふたつの球場で行なわれます。今からわくわく。

# 今月のファミスタデータでーす

## N・ナムコスターズ

| 打順 | 名前 | 守備 | 打席 | 打率 | 本塁打数 | 走力 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | まつぴい | (中) | 両 | .272 | 4 | 20 |
| 2 | らりいX | (遊) | 左 | .280 | 2 | 16 |
| 3 | たろすけ | (三) | 右 | .310 | 22 | 6 |
| 4 | ぱつく | (一) | 右 | .332 | 32 | 4 |
| 5 | わぎやん | (二) | 左 | .257 | 25 | 6 |
| 6 | ぎる | (捕) | 右 | .280 | 10 | 10 |
| 7 | わるきゆれ | (右) | 左 | .260 | 10 | 14 |
| 8 | かげきよ | (左) | 右 | .272 | 10 | 8 |
| 代打 | みらにん | | 左 | .235 | 6 | 12 |
| 代打 | どらはす | | 右 | .247 | 11 | 4 |
| 代打 | いしたあ | | 両 | .300 | 4 | 8 |
| 代打 | かい | | 右 | .220 | 15 | 10 |

| 投手 | 名前 | タイプ | 投法 | 防御率 | 球速 | C | S | F | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 投手 | めたるほく | 先 | 左 | 2.25 | 160 | 8 | 8 | 6 | 40 |
| 投手 | あさると | 先 | 右 | 2.40 | 140 | 11 | 6 | 2 | 40 |
| 投手 | ぼすこ | 先 | 右下 | 3.52 | 140 | 14 | 2 | 4 | 35 |
| 投手 | ぎやらか | 先 | 左下 | 3.20 | 135 | 14 | 14 | 0 | 30 |
| 投手 | ぜひうす | リ | 右 | 2.90 | 138 | 6 | 6 | 10 | 15 |
| 投手 | どらすひ | リ | 右下 | 4.58 | 135 | 4 | 10 | 6 | 15 |

この3チームのなかでは1番歴史が古いチームだ。駿足で定評のあった"ぴの"はどうやら引退したようで、そのかわりに"まつぴい"がオーダーされている。また、投手陣もかなりの移動があり、今期の主力投手は160キロの速球が武器の"めたるほく"だ。もちろん大砲"ぱつく"も健在だぞ!

## Hz・ひめざんす

| 打順 | 名前 | 守備 | 打席 | 打率 | 本塁打数 | 走力 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ゆい | (右) | 両 | .310 | 9 | 25 |
| 2 | おぎのめ | (二) | 左 | .295 | 5 | 17 |
| 3 | あきな | (左) | 右 | .305 | 30 | 3 |
| 4 | みぽりん | (一) | 左 | .398 | 59 | 8 |
| 5 | しずか | (三) | 右 | .362 | 47 | 10 |
| 6 | まりな | (中) | 右 | .286 | 42 | 6 |
| 7 | きよん2 | (遊) | 左 | .253 | 13 | 4 |
| 8 | のりぴい | (捕) | 右 | .277 | 3 | 5 |
| 代打 | ゆま | | 右 | ..313 | 21 | 13 |
| 代打 | ゆか | | 左 | .291 | 6 | 5 |
| 代打 | こくしよう | | 左 | .236 | 17 | 3 |
| 代打 | りようこ | | 右 | .285 | 5 | 19 |

| 投手 | 名前 | タイプ | 投法 | 防御率 | 球速 | C | S | F | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 投手 | なんの | 先 | 左 | 1.50 | 170 | 3 | 8 | 10 | 20 |
| 投手 | ごくみ | 先 | 右下 | 5.89 | 135 | 12 | 14 | 3 | 45 |
| 投手 | いもり | 先 | 右 | 3.80 | 145 | 8 | 6 | 8 | 30 |
| 投手 | ひかり | 先 | 左下 | 3.25 | 155 | 7 | 13 | 15 | 35 |
| 投手 | あさあつ | リ | 左 | 2.70 | 160 | 5 | 12 | 6 | 10 |
| 投手 | あさゆう | リ | 右 | 1.85 | 140 | 11 | 10 | 10 | 20 |

ひめざんすは、かわいい女の子ばかり集まったチーム。しかし、そのテクニックとパワーは男性以上! 選りすぐられたメンバーのなかでもひときわ目立つのは、超ド級のスラッガー"みぽりん"。投げればエース"なんの"と抑えの切り札である"Wあさ"のコンビが後続をシャットアウトだ。

先月紹介できなかった、ナムコスターズと、本邦初公開の2チームのご紹介です。まあ、とりあえず、データを見てみて。すごいでしょう。この3チームはどれも18チームのなかで上位にランクされている。まとまりのあるチームあり、全然よくわかんない(?)チームありと、これからの試合を、より盛り上げてくれる存在なのだ。

## ファミスタに期待する!

### 荒井清和

⬆会うと必ずファミスタをしている。たまに『ぺーしっ君』も描いているようだ。

ファミコンの『ファミスタ』は年間1,000試合以上やってるけど、やっぱり打球の飛び方とか、守備の動きのバランスとかがメチャクチャいいんだよね。

MSX版は、見たところ、PCエンジンの『ワースタ』を思わせる。で、キャラクターとかもきっちり移植されてるみたいだし(細かいことをいうとガイアンツのスパイクが白いね)、かなり出来はよさそう。

個人的には、ライオネルズの"きよすく"選手をすっげー強打者にしてほしいとかいったりして。

## Ns・ナムコットシャインズ

| 打順 | 名前 | 守備 | 打席 | 打率 | 本塁打数 | 走力 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | かがみ | (遊) | 両 | .245 | 2 | 30 |
| 2 | くぼた | (左) | 右 | .260 | 10 | 8 |
| 3 | たかぽん | (三) | 右 | .200 | 70 | 2 |
| 4 | なかむら | (一) | 両 | .400 | 40 | 4 |
| 5 | いしむら | (中) | 右 | .458 | 2 | 6 |
| 6 | こいずみ | (右) | 両 | .300 | 20 | 10 |
| 7 | たなか | (捕) | 右 | .250 | 25 | 25 |
| 8 | いちげ | (二) | 両 | .222 | 2 | 2 |
| 代打 | したみず | | 両 | .206 | 50 | 2 |
| 代打 | とよぴい | | 両 | .205 | 2 | 46 |
| 代打 | そがつち | | 右 | .765 | 0 | 0 |
| 代打 | はら | | 右 | .270 | 4 | 8 |

| 投手 | 名前 | タイプ | 投法 | 防御率 | 球速 | C | S | F | スタミナ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 投手 | いまなり | 先 | 右下 | 3.66 | 130 | 8 | 16 | 8 | 90 |
| 投手 | ひらが | 先 | 左 | 4.89 | 165 | 10 | 10 | 16 | 40 |
| 投手 | こうの | 先 | 右 | 0.02 | 120 | 16 | 16 | 16 | 20 |
| 投手 | むねきよ | 先 | 左 | 1.38 | 155 | 14 | 4 | 4 | 55 |
| 投手 | こんこん | リ | 左下 | 2.49 | 140 | 10 | 12 | 8 | 10 |
| 投手 | つゆつきい | リ | 右 | 4.88 | 200 | 0 | 0 | 0 | 5 |

はっはっはっはっは。このチームはヘン! "なかむら"と"いしむら"のコンビはモーレツだし、打率.765なのになぜかホームランを打ったことがない"そがつち"など、もう、めちゃくちゃだ! 200キロの直球しか投げられない、機械のような"つゆつきい"って何者? 試合しづらそう……。

# ホームランコンテストをもとに考えてみる

6月下旬の発売を前に、オープン戦のような気持ちでホームランコンテストをプレイしている人って、多いんじゃないかな？　そして「これなら期待できるぞ！」なーんて思っているにちがいない。そこでちょっとファミスタの出来を、ホームランコンテストから推測してみようというわけだ。

画面のスクロールはさすがになめらか。MSX2＋専用にして正解だな、というのが素直な感想だ。ただ、問題なのはこれに選手の動きが加わるとどうなるか。ボールを追う野手やランナー、それに打球の表示やいろいろな判定、処理をしなければならないでしょ。なぜそんなに気になるかというと、ホームランコンテストで、野手を動かすと、ほんの少しではあるが、スクロールが遅くなるのである。

なんて書くと心配になってきたって？　でもね、それはどうやら取り越し苦労みたいだよ。ふふふ。まあ、これは見てからの、遊んでからのお楽しみ、なんてね。

⬆立体感あふれるタイトルがもう、ファミスタのトレードマークなんだよね。

⬆おお、こんなメッセージが！　うーん、商売上手。

待ちきれない！

お次はファミスタのウリのひとつ、あのなんともいえない雰囲気。軽快なイメージと洗練されたゲームシステムがヒットの理由といっても過言ではないもんね。これについては、いうことありません。〝ファミスタここにあり！〃といわんばかりのグラフィックやキャラクター、そしてゲームシステム。これならファミスタフリークはもちろん、野球を知らない人でも熱中しますぜ、だんな。

グラフィックはPCエンジンやアーケード版のワールドスタジアムっぽいし、いざゲームとなると、これはファミスタ'88を元にしている。一連のファミスタシリーズのおいしいところだけをセレクトして作られた、といった印象がある。うーん、贅沢ですね。

あと、ホームランコンテストは、実際のファミスタと違っていることがある。たとえば打球の飛び方。正確な放物線を描く（これは飛距離を伸ばすためと推測できる）ホームランコンテストに対して、ファミスタは空気の抵抗を踏まえているので、ちょっと飛距離が短い。その点もきちんと移植されているので、捕球の感覚もしっくりいくよ。

で、結論ですが、期待していいみたいですよ。グラフィック、サウンド、そしてゲーム自体、すべてにおいて完璧に〝ファミスタ〃です（あたりまえか……）。もう、天下無敵の野球ゲームと言い切ってしまおうではないか!?　というわけで今月はここまで。来月はもうちょっと深～くつっこんでみようと思います。どどーんと、ね！

⬆やっぱりホームランって、スカッとするよね。場外なんかだと快感だぜー！

⬆センターに打ち上がった打球。バックスクリーンに飛び込みそうだな、これ。

## ファミスタに期待する ③

### ラメン田川

じつはさー、ホームランコンテストをプレイしてみて感じたんだけど、ちょっと気になったことがあるのです。あれって、守備についている選手を動かすことができるのね。で、いざ動かすと、いきなりスクロールがぎこちなくなる（処理スピードが遅くなる）のです。それが心配なのです。原作がある場合、どうしてもそれと比較しちゃうのが人間の心情ってものだし。まあ、それだけです。あとはディスクによって奥の深い野球ゲームになることを期待してますです。

⬆当編集部のファミスタ担当編集者。気が向いたら仕事をする、天真爛漫なバカ。

## ホームランコンテストとファミスタのアブない関係

ホームランコンテストを、ただのゲームだと思っている人は手を挙げてー！　ハーァイ。おお、そんなにいるのか？　はい残念でした。その人たちは不正解です。すみやかに退場してください。あーあ。

先月もチラッと書きましたが、ホームランコンテストを持っていると、なんとファミスタの代打の人数が増えるのです。うーん、なかなか気が利いてるよね。ナムコの人から聞いた話だと、ファミスタの企画が持ち上がったとき、データ集を作ろうという話がでた。ところが「それだけじゃちょっと、つまんないから、単独で遊べるゲームも一緒に入れてしまおう！」ということで、あくまでもおまけとしてホームランコンテストを入れることにしたそうだ。それにしても、こんなに遊べるホームランコンテストがおまけだなんて、太っ腹だよねー！　逆だと思うんだけどなあ……。そう思うでしょ？

⬆いったいどんな代打がキミを待っているのか。買った人だけが知っている。

# 魂斗羅

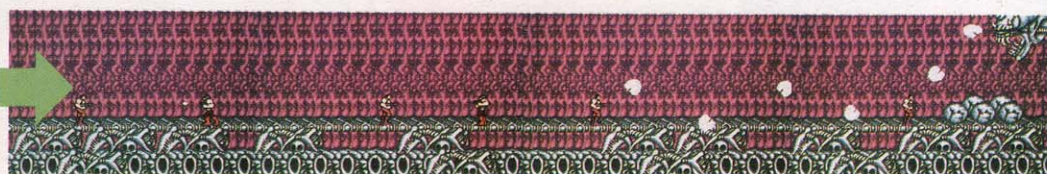
## 最終面までいっきに公開だ!!

すぐれたアクションゲームを作るメーカーとして定評のあるコナミの最新作『魂斗羅』。先月号では、その前半を紹介したけど、いかがだったかな？　今月は後半のエリア9から最終面のエリア19までを徹底紹介しちゃうぞ！

■コナミ　MSX2　6,800円［税別］（ROM）

## AREA9 ALIEN ZONE

オリジナルのアーケード版では、最終面だったステージだ。ここに来るまでの、ジャングルやメカっぽい雰囲気から場面は一転して、ギーガーライクなステージになってしまった。いかにもエイリアンの本拠地という感じだけど、じつは、これも数ある基地のひとつに過ぎなかったのである。

⬆なぜ心臓があるんだ？　そうか、ここは巨大なエイリアンの体内だったのか。

## AREA10 CAVERN

⬅落ちるー！　でもだいじょうぶ、日ごろから身体を鍛えてるからへっちゃらだーい！

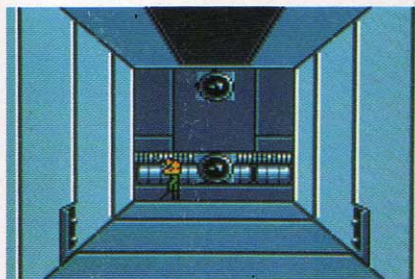
初めて登場する上から下へ進んでいくステージだ。下へ行くために足場から降りるときは、下を押しながらジャンプボタンを押せばいい。

### 基本操作をマスターしたか!?

上を押しながらショットボタンをたたくと上撃ちになる。上撃ちしながら横に移動はできない。

左右に移動しつつ上か下を押して撃つと、なな め撃ちになる。止まってなな め撃ちはできない。

ジャンプ中に下を押しながら撃つと、弾を真下に撃つことができる。かなり重要なテクだ。

# AREA11
## 1ST UNDER MAZE

☗正しい道はこっちかな、でもあっちのよーな気もするなー。まあいいや、とりあえずこっちに行こ。

3度目の3Dステージなので、もう慣れたと思う。ここも前のふたつとやりかたはまったくいっしょだ。もちろん砲台なんかは数が増えて、難度は上がってますけどね。ただ、ちょっと前と違うのは、MAZE(迷路)と言うだけあって、ルートが何本もあるんだ。へたをすると同じ所をぐるぐると回っていることもあるので気をつけてね。

# AREA12
## HOMICIDE CENSOR No.3

このセンサーは大型砲台、小型砲台、それと弱点のセンサーそれぞれ4つずつで構成されている。この中で厄介なのが、小型砲台なんだ。大型のほうはときどきしか弾を撃ってこないんだけど、こいつはつねに弾を連射してくる。速攻で倒したほうがいいだろう。次に弱点のセンサーだけど、4つのうちのひとつが本物で、あとはにせもの。本物を破壊すると残りの砲台も誘爆するから、砲台を無視してこれを狙うのもひとつの手だ。

☗ホンモノはどれだ！ なんちゃってー。

## 3Dモードはこうせめろ!!

3Dモードでは、センサーさえ破壊すれば先に進める。がちょっと待て、砲台だって破壊できるんだ。5万点ごとにエクステンドするんだから、点は稼いでおきたい。砲台をすべて破壊し、その後で丸裸になったセンサーを撃つのもいいもんだよ。うん。

# AREA13
## MAGMA AREA

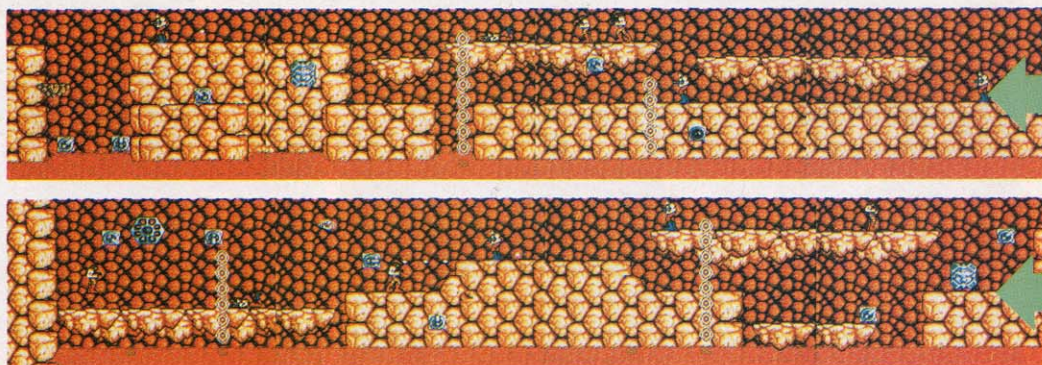
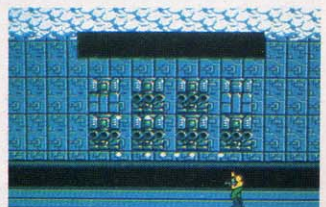
☗タイミングをはかって通り抜けるのだ。

このステージは右から左へ進んでいく。この面で注意しなければいけないのは、下から突然噴き上げてくる熔岩と、マグマの沼だ。熔岩はエリア8の火柱と似たようなもので、赤く光るマグマを通り過ぎようとすると噴き上がる。そしてマグマの沼だが、ここに落ちるとどんなに体力があっても即死なのだ。マグマって、とっても熱いんだろうなー、きっと。

# AREA14
## 2ND UNDER MAZE

3Dステージも、もう4回目。もう特に何も言うことはありません。好きなように攻略してください。では最後に細かいことを少し書いておきますね。敵の弾は、ふせていれば絶対に当たらないので、弾がかわせなくて困っている人はいちどやってみてください。

☗3Dモードでは、それまでに何を持っていても武器はマシンガンになってしまう。

☗ジャンプ撃ちでセンサーならびに砲台を狙え！ 弾もかわせて一石二鳥だね。

# AREA15
## HOMICIDE CENSOR No.4

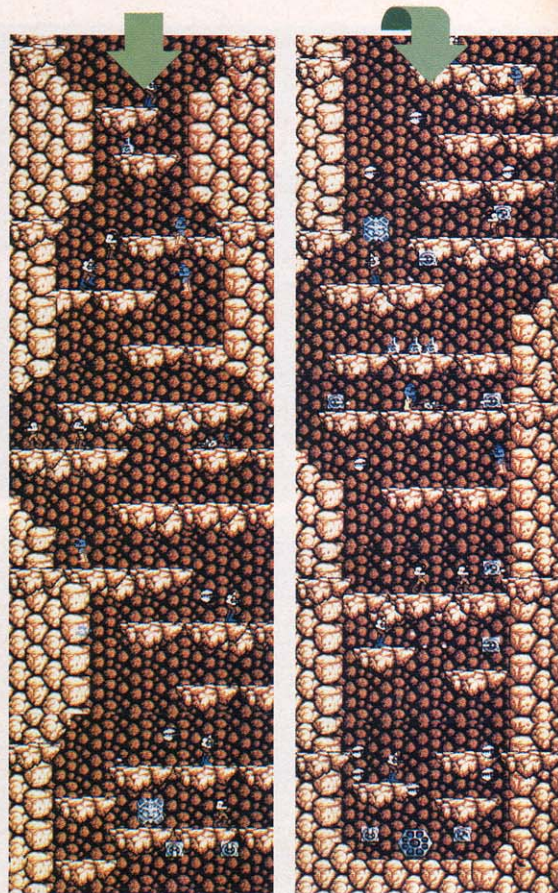
殺人センサーも、もう4回目。もう特に何も言うことは……、っておいおいそれじゃ攻略記事にならないだろ、こりゃまた失礼いたしましたー。

ではここからは、まじめに。これは、一番目の殺人センサーの強化版で、砲台の数が増えている。でもまあ、ここまで来た人なら特に手こずる事はないのでは……。砲台をすべて破壊すると大型の弾を出すセンサーの再登場。ここまで来て何でこんなに弱いの？

☗上にある雲はいったい何なんだろう。

# AREA16 UNDERGROUND FALL

ここも上から降りていくステージだが、10面よりも深い。新しい敵キャラも登場し、難度はぐーんとアップしているぞ。さて、この面のような縦のステージでは、上撃ちや下撃ちのテクニックが必要になってくる。ここまで来たからには、もうマスターしてるとは思うけど、そんなの難しくてできなーい！　わたし泣いちゃう！　と、いう人は初めのほうの面で練習したほうがいいな。基本操作をマスターして、いつでも思い通りのところに弾を撃ち込めるようになることが、全面クリアーへの近道なんだから。がんばってねーん。

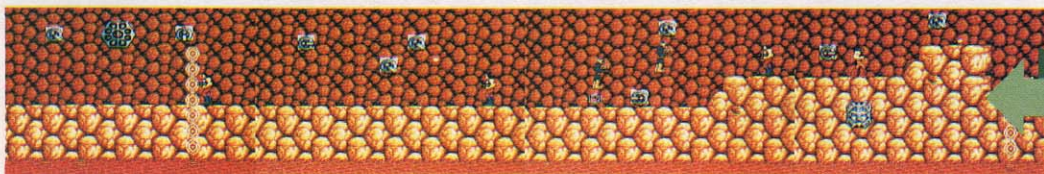
⬆センサーは目の前なのに、浮遊するボールがじゃまをする。

## あなどれないザコキャラたち

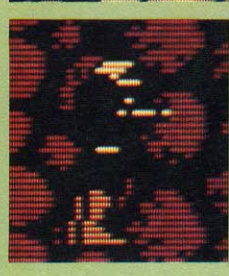
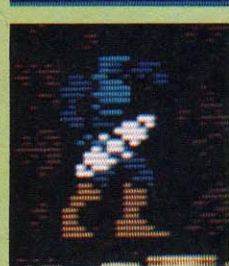
⬆プレイヤーを追って横方向にスライドし、真下に来ると弾を発射する。ひじょーに陰険で、倒すのにてこずる。

⬆動かないのかと油断していると、突然体当たり攻撃をしてくる。出現数も多く、そのうえカタいから始末が悪い。

# AREA17 MAGMA AREA

2度目の熔岩地帯だ。このエリアは、マグマの沼に落ちることは少なくなったが、かわりに噴き上げてくる熔岩の数が増え、砲台も撃ちにくい場所に設置されている。その熔岩だが、難しくてなかなか越えられないという人も多いと思う。これを跳び越えるのにはちょっとしたコツがあるのだ。まず、噴き出している場所の少し前に立ち止まり、噴き出すタイミングをはかる。そして消えた瞬間に高くジャンプして、熔岩の幅だけ進めばいい。わかった？

⬆突然噴き上げる熔岩。なんだか串だんごみたいだが、やっかいなものなのだ。

## 敵兵士 レッダーをレクチャーする

⬆横と斜めにいると、ときどき弾を撃ってくる。ザコ。

⬆エリア6のみに登場。弾は撃たず、体当たり攻撃してくる。

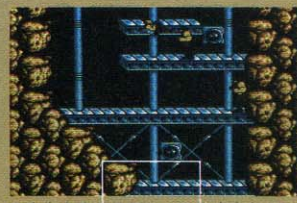
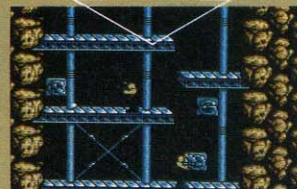
⬆弾は撃ってこないが、ときどき手榴弾をほうり投げてくる。

⬆この敵兵だけは、空中を飛び回り、8方向に弾を撃ってくる。

## AREA18 UNDERGROUND FORTRESS

☗せまいし、敵兵はどんどん出て来るし、もーたいへん！

いよいよ、敵の最終攻防線に突入だ！　この砦を落とせば、後はエイリアンの本部を残すのみ。しかし、あせりは禁物だ。はやる気持ちはわかるが、ここはぐっとこらえて、一歩一歩着実に進んでいこう。この面は最後の砦ということで、さすがに難しい。画面が切り替わったらいきなり目の前に砲台がある、なんてこともよくある。一瞬でも気を抜くのは命取りだ。センサーも最後だけあってかなり手ごわいぞ！

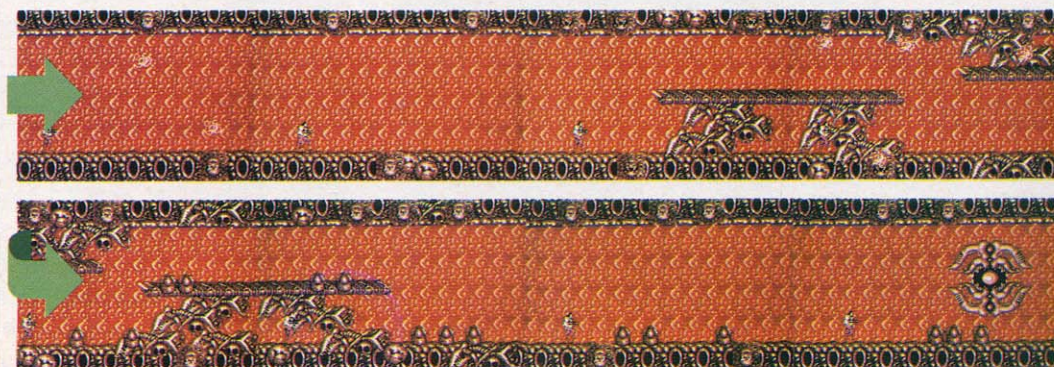
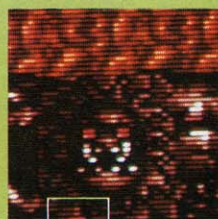
### 上に行くときは注意すること！

☗砲台をすべて倒し、もう安全だといっても、何も考えずに上に行くと……。

☗いきなり砲台とごたいめーん。でもあせらずに対処できなくてはいけない。

上に行ったときに、目の前に砲台があっても大丈夫なように、画面が切り替わるときには、弾の発射ボタンはいつも押しておこう。

## AREA19 VICIOUS SPACE

やってきました最終面、ついにエイリアンの総本部にたどり着いたのだ。エイリアンも死にものぐるいで攻撃してくるが、ここまで培ってきたテクニックを総結集して戦え！　エイリアンは、顔や卵状のものから弾をがんがん吐きだしてくる。手近なものからどんどん破壊してしまおう。弾をかわして突き進むことも可能だが、危険は大きい。ここまで来て死んでしまったら、泣くに泣けないぞ。やはり、ここもあせらずに着実に進むべきだ。そして、最後の最後に待ち受けているボスを倒すのだ！

### 悪の根源

これが、エイリアン軍団をコントロールしていた邪悪なる者だ。これを破壊すれば、ゲームは終わる。しかし、戦いはこれで終わるわけではない。ビル・ライザーの戦いは、今始まったばかりなのだ！　なんてね。

### ジェネレーターを破壊しつくすのだ!!

卵のような物からは、エイリアンが飛び出してくる。追いかけてくることはなく、横に動くだけ。『グラディウスⅡ』にも登場してたよね。

顔からは、得体のしれないかたまりが吐き出される。これは、プレイヤーのほうに曲がって飛んで来るから、ジャンプでかわそう。

# ついにディスク版が登場したのだ! ワーイ!

# SUPER大戦略

みんなー、『SUPER大戦略』やってる? ハーイ、そうかそうか、みんなプレイしているんだね。がんばってくれたまえ。ところで、編集部がたまたまキャッチした情報、〝SUPER大戦略にディスク版が出るらしい〟というのが、ついにベールを脱いで、われわれの目の前に現われたのだ。そこで今月は、ディスク版についてセマってみるぞ。

■マイクロキャビン　MSX2　8,800円[税別]（ROM/2DD）

⬆早くプレイしたいと思っている人が、とーっても多いんだろうね。もう少し待ってね。

## シミュレーションは楽し!

相変わらず強いですねー、シミュレーションって。毎月〝TOP30〟の上位に何かしら入っているもんね。『マスターオブモンスターズ』にしろ、この『SUPER大戦略』にしろゼッコウチョーなのだ。これに『信長の野望・戦国群雄伝』が加わったら、いったいどーなるんでしょう。ワクワク。シミュレーションファンには、たまらない日々が待ってくれているのだ、ウッシッシ。あっ、そこのキミ、ヨダレ流してんじゃないの。早く拭きなさいよ、まったくぅー。

そういえば、先月号の都築てつや、田中パンチ、本田文貴による座談会はいかがだったかな? エッ、まだ読んでない!? まさか、まーさーか、バーサーカーなんてね、へへへ。そーいう人はいないだろう。いや、いちゃイカンのだよ。でも、もし読んでないなら、いますぐ5月号を開くのだ! そうしたら許してあげよう。

あの対談をしたときは、話がわりと脱線しがちだったんだけど、それは、それぞれ3人のヘンな個性が十分に出てしまった結果なので、しょーがないと思ってほしいのだ。まあ、もともとMSXマガジン編集部には、ヘンな人しかいないんだけどねぇ……。でも、いいかげんにやったわけじゃないよ。

じつは、もっとほかにもいろいろと話したいことがあったんだけど、やっぱりスペースとかの関係があって、なかなか難しかったんだよね。そのうちに、機会があったらまた対決(マチガイ、対談でした)したいものですナー。「ハーイ、今度は焼肉でも食べながらやりましょうねー」(都築博士談)。

⬆おなじみのタイトル画面だ。これは、ROM版と同じ。

それはそうと、これでトドメ! って先月いっておきながら、またまたSUPER大戦略を取り上げているのには、もちろんワケがある。ジャンジャーン! なんとディスク版が発売されるのだ。ウレシイことじゃありませんか、ネ、みなさん。ディスク版では、ROM版になかった機能が追加されていたり、一部グラフィックが変わっていたりと、けっこうグレードアップしているのだ。そいつをじっくりと探っていこう、というのが今月の主題というわけ。それじゃ、いってみよーか!

まず最初に目につく、いちばん大きな違いは、ユーティリティが充実したことだ。みんなが首をながーくして待っていた、生産ユニットの編集やマップエディットができてしまうのだ。斬新な兵器の組み合わせでオリジナル生産タイプを作って、新しいマップでプレイすることができるっ! ワーイ、楽しみが増えたぞ。これについては、あとで探求してみる。

また、プレイしている画面の各情報の表示の仕方が少し変わった。これは、実際の画面を見てもらえばすぐにわかるはずだ。各兵器ユニットの画像データも、PC-8801と同じものを使ってあるので、あわせてチェックしてほしい。

それからなんといっても目立つのが、リアルファイトの戦闘シーンが迫力を増したことだ。ビラビラビラーとヘリコプターから地上めがけて掃射している姿は、ウン、なかなかいい味出しているね、と思わずうなずいてしまいそうなのだ(何のコッチャ)。コンピュータの思考速度もアップしているから、待ち時間も減っているぞ。

これで、キミはもう大戦略についてのオーソリティーなのだ。みんなの前でエラソーな顔ができるぞ、たぶん、きっと。

⬆もちろんゲーム内容はROM版と一緒。ガンガン攻めていって、敵の首都を落とそう。

# こうやって勝利をつかめ!

ディスク版のSUPER大戦略について見ていく前に、ここで、どーやったら勝てるかのおさらいをしておこう。そう、なにごとも謙虚に初心を忘れるべからずなのだ、などと、ワケのわかんないこと言ってないで先へ進むことにする。ヨロシイカね。ウォッホン。

まず、最初に何をしなきゃいけないかというと、マップをよく見て、自分の首都と敵の首都の位置関係をキッチリ頭に入れておくことだ。これはとっても大事なのだ。途中の地形なども移動に影響があるから、チェックしておく必要がある。その上で、敵とぶつかる最前線をどこらへんにするかを決めてやる。もちろん、自国の兵器の性能（移動力や搭載可能な燃料の量だね）が影響するので、そのことも忘れないようにしよう。

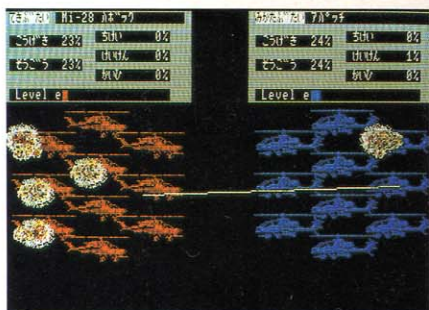
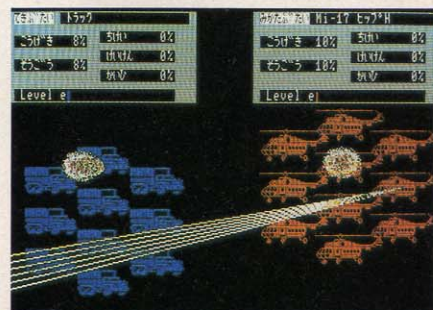
それから、その最前線に安くて移動力の大きい装甲車などを送り込んでやる。で、とりあえず戦場の輪郭というか、外側を形作っていくのだ。とにかく前線というのは、敵との戦闘で疲弊するところでもあるし、しっかりと固めておかなければいけない。そーいうものなのだ、前線って。桜やモミジや梅雨だけのものではないのだ(シツレイしました！)。

ここまではよろしいかな。そんなこと言われなくても、とっくに知ってるよー、という人にはオセッカイだったかもしれないが、まあ続きを読んでちょーだい。そして、形作った戦場の輪郭の中にある都市を占領していこう。そうこうしているうちに、やがて中盤戦に突入するわけなんだけれど、ここからが勝負の分かれ目、思案のしどころだ。このころになると、少々値段は高くても強力な兵器が揃っているはず。そいつらをドシドシぶつけていって、敵をなぎ倒していこう。

それに、ある程度戦闘を経験したユニットを大事にすることも、重要だ。敵を叩いて自国の都市に戻って補給する、というサイクルを守っていくといいだろうね。〝ヒット・アンド・アウェイ〟戦法というヤツなのだ。それに、いわゆる〝捨てユニット〟以外のユニットは、できるだけ孤立させないようにしよう。

終盤戦に突入して、敵の首都にあと一歩というところまできたら、あとはもうエンディングを迎えるだけという、何ともいえないムヒヒな気分を十分に味わえるはずだ。そー、この心地よいときのためにプレイしているようなもんだもんねー。みんなも、そうでしょ？

さあさあ、ウダウダしてないで、早くSUPER大戦略をしよーよ、ネ。これを読んでいるより、ヤッパリじっさいにプレイしたほうが上達が速いはずなのだ。戦闘でイタイ目にあってクヤシイ思いをしてこそ、うまくなろーとするもんだよ、ホントに。がんばってくれー！

⬆ディスク版の戦闘シーン。ヘリコプターから地上へ向けての掃射砲がキレイなのだ。

⬆弾が命中して爆発しているんだけど、よく見てほしい。爆発のようすが1台ずつ微妙に違っているけど、わかる？

⬆わりと細かいところまで気配りしてあるのが、ウレシイじゃありませんか、ネー。ハデにやっつけてしまえー!

# よく見りゃ違うこの2つ・・・・

ディスク版SUPER大戦略は、いろいろな細かいところがROM版と変わっているのだ。それに注目して見ていくことにしましょう、そーしましょう。ハイ。

まずは、いちばん目立つのが戦闘シーンだ。リアルファイトのモードでミサイルなどが飛びかうんだけど、その武器の種類によって描く弾道が違っているのだ。もちろんROM版よりもハデになっている。ミサイルに当たったときにあがる噴煙も、微妙に違っている。それに、各兵器のグラフィックが少しばかり変わった。

あと、ふつうにプレイしている画面の、情報の位置や表示の仕方が変更になった。よーく見ないとわからないので、ROM版に慣れた人でもそんなに違和感はないはずだ。

## ROM版

⬆これは、おなじみROM版のユニット移動画面。ああ、この六角形がヤケに目にしみるぜ。ビョーキだ。

## ディスク版

⬆M通で大評判の同じとこさがしではない。記号などが変わっているのが、わかってもらえると思う。

# こんなんできましたけど……

それでは、生産ユニットの編集について説明しておこう。

すでにある国（アメリカとか中国などのこと）は、生産できる兵器が決まっている。それに対して、このユーティリティを使って編集すると、まったく新しいタイプの国が造れてしまうのだ。たとえば、1960年代の兵器ばかりを集めて西側と東側のオールドバージョンどうしでプレイする、などいろいろな楽しみ方がある。こちらのほうも、ゲームと同じく熱中してしまいそうだね。

そこで、『ログイン』の大戦略担当チームの協力を得て、オリジナルの生産タイプを作ってみた。キミも、ぜひ一度試してほしいものだ。このほかにもいろいろと考えられると思うので、自分でくふうしてみてくれー。

⬆マップエディットや生産タイプ編集が可能。

## ベトナム

まぁ、トーゼンのことながら、ソビエト製の兵器が多い。この国のポイントとして、イロコイスが入っているところだね。これは、アメリカと戦ったときに捕獲したという設定で加えたものだ。また、Su-17を入れたことで、ゲーム展開がオモシロさを増すだろう。

⬆東西の代理戦争に、はたして勝てるか。

## アメリカ（ベトナム戦争当時）

やや古めの兵器ばかりで構成した生産タイプ。あのドロヌマ化した、ベトナム戦争当時をできるだけ再現しているのだ。やはり主力となるのは、F-4ファントム2だろう。ベトナムのMiG-21に対して、かなりの効果を発揮するはずなのだ。白熱した戦いになるか!?

⬆アメリカの威信をかけた戦いになる!?

## スイス

永世中立国スイスにも、やはり軍隊はある。イギリス、フランスなど、いろんな西側の国の兵器から構成されているのだ。

歩兵より後ろに表示してある兵器は、好みにより付け加えてもいいという程度のものなので、べつになくてもかまわない。

⬆ひかえめな陣容のような気もするな。

## アルゼンチン

フォークランド紛争で、一躍注目を浴びたアルゼンチン。結局のところイギリスに負けてしまったけど、SUPER大戦略では勝つ可能性があるかもね。リターンマッチを挑むのも悪くないのだ。

全体的に価格が安いものが多いので、積極的に生産していこう。

⬆さあ、イギリスと戦ってみようか。

## 大韓民国

38度軍事境界線に接していて、膨大なアメリカ軍が駐留している韓国だ。経済的に、日本を追い上げるほどの成長をとげているし、アメリカとの密接な関係から、最新の近代兵器を入れてもいいんじゃないかな。そうしたら、けっこう強力な構成になりそうだ。

⬆M1エイブラムスを入れてもいいだろう。

## 最新自衛隊

お待ちかね、わが自衛隊の登場なのだ。もうすでに、"日本"という生産タイプはあるんだけど、もっと強力にしたのが、このタイプ。アメリカやソビエトと互角に渡り合おうとするには、このぐらいの陣容がなきゃ、やってられない。勝敗は、どーなるのかな!?

⬆バランスの取れた部隊構成だね。

## アメリカ（対ソ航空戦用）

航空機を主力とした戦いを想定した陣容だ。戦車や装甲車がない代わりに、航空機の充実はスゴイものがある。次のソビエト（対米航空戦用）とセットでプレイして、華麗なるドッグファイトを繰り広げてる気分に浸るっていうのも、いいかもしれないのだ。

⬆このように限定戦を想定するのもイイ。

## ソビエト（対米航空戦用）

前のアメリカとセットで使う、航空戦用の生産タイプだ。MiG-31やSu-27など、空の陣容にかけてはアメリカに引けを取らない。

航空戦というと、戦闘機どうしのハデな戦いを思い浮かべるけど、対空車両の活躍も見逃してはならない、大事なものなのだ。

⬆米ソの航空機の差が出ておもしろい!?

# オリジナルマップを作る

さーて、ディスク版SUPER大戦略のようすが、だいたいわかったんじゃないかな。ホーラ、あなたには、だんだん見えてくる、見えてくる……。ネッ、見えたでしょう。よーするに、兵器ユニットのグラフィックデータが少し変わったこと、戦闘シーンがハデハデになったこと、そして生産タイプのエディットができるようになったことなのだ。そうするとその次にくるといったら、トーゼン(?)のことながらマップエディットで決まり！　なのだ。この機能を使えば、自分のイメージを描いたとおりのマップを作れるようになるわけなんですよ、ハイ。

「なんだか難しそうで、すぐには作れないよー」という人は、たとえば北海道をモデルにしたマップの"Red Bear"のように、じっさいにある地形を参考にしてみるのもひとつのテだ。九州を舞台にしてもいいし、海やたくさんの島からできている、瀬戸内海みたいなマップもオモシロイかも。歴史の本なんかをジャジャーンとめくって興味のある時代や場所を考えながらマップを作ると、そのマップに対する愛情がグーッと高まったりして……。そんなことはないか、こりゃまた失礼。

⬆マップエディタのまっさらな状態だ。どんなマップが作り出されるかな。

とにかく、ディスクに収められているマップは、ぜーんぶプレイしたからほかのマップで遊びたいのだ！　という人にはオススメの機能だ。そこから先のマップの出来ということになると、センスの問題になるんだろうけどね。ゲームバランスをしっかりと考えて作る必要があるのだ。

友だちどうしでマップを作ってお互いに競い合うと、新鮮な気持ちでプレイできるかもね。ウン、ここまできたら、早くマップコレクションが欲しくなってしまうのだ。ねー、お願いしますよ、マイクロキャビンさん。

こーやって、いろいろとユーティリティやその周辺が充実してくると、ホント、SUPER大戦略で遊んでばかりいて、ほかのことが何一つできなくなりそうなのだ。こりゃー、コマったことになるぞ。気を引き締めておかなきゃ。

⬆たとえば、3ヵ国戦のマップに1カ国つけたして、4ヶ国戦にすることも可能なのだ。

まあ、じっさいにプレイしてみるとわかるけど、ユニットを移動させるときなどのオペレーションに対して、システムがキビキビ反応してくれるのでキモチいい。さすがに兵器ユニットの画像データをディスクに読みにいくときは、ディスクアクセスの時間が多少かかるけど、それもあまり気にならない程度なのだ。

という話をしたところで、そろそろこのページも残り少なくなってきたようだ。はたして、来月号もSUPER大戦略の徹底解析は続くのか。それは来月のお楽しみということで、今月はこれにてオシマイ。チャンチャン！

## ふたたび 都築博士は語る

ビッグニュース!!　16ビットパソコン、PC-9801用の新しい大戦略、『大戦略Ⅲグレートコマンダー』が5月(予定)に発売されるぞ。

マップの広さは128×128ヘックス、そして1ヵ国の最大部隊数は512部隊÷参加国数、登場する兵器にいたってはなんと251種類にものぼる。また、新しいゲームシステムとして高度の概念が導入され、1ヘックスが4層に区分されるのだ。そして区分された1層の中には、4つの部隊がスタックできてしまう。つまり、4部隊×4層＝16部隊ということで、1ヘックス内には最大で16もの部隊が収まってしまうわけだ。

それに加えて、もっとスゴいシステムのことも話しておかねばなるまい。大戦略Ⅲでは、人間側とコンピュータ側のフェイズを同時進行させるという、リアルタイムなゲーム展開を最大の特徴としている。ターンの積み重ねが、時間の経過を表わすあんばいなのだ。

う〜む、3月号で私の提案したことが早くも具体化するとは。次はコレをMSXに移植してくれー。

# ここは、ドラゴンの支配する世界……

セイクリッド・ファンタジー・シリーズI　MID-GARTS

# ミッド・ガルツ

３本の剣に秘められた神の意思。『ミッド・ガルツ』は、そのなかの１本を偶然手にしたカインの運命を描く物語である。神がカインに求めるものとは？　今月は４話までを解析するぞ！

■ウルフ・チーム
MSX2+
12,800円[税別]
(2DD)

## 神の意思を継ぐ少年の物語

主人公であるカイン・サージュはホワイト・ドラゴン族の長、シュリーテ・ホワイトに育てられた少年。ある日カインはホワイト・ドラゴンの学識ヨシュア・ホワイトから、海を越えた南の地に神々の住む山があると聞かされる。好奇心の命じるままカインは、幼なじみの若きドラゴンであるサークン・ホワイトと遠のりをして、シュリーテに禁じられていたソートマーメイルの海を越えてしまう。南の地に着いたカインたちを待ちかまえていたように嵐が起こる。そこで近くの洞窟に避難することになった２人は、1本の剣を見つけた。闇の中にあって闇以上に暗く、鈍い邪悪の光を放つ1本の剣。その刃にはカインには読めようはずもない古代文字が刻まれていた。カインは惹かれるままその剣を引き抜いた。そしてこの瞬間、カインは大いなる神の定めた運命の流れにいやおうなく巻き込まれていくのであった……。

『ミッド・ガルツ』はゲームのジャンルでわけるとすれば、アクションアドベンチャーということになるんだろうけど、正確にはそれは少しちがうと思う。なぜかというと、今までになかった新しい試みがこのゲームにはふんだんに使われていて、既存のジャンルではわけられないゲームに仕上がっているからなんだ。

たとえば、プレイ中に主人公たちの会話がカットインして、ストーリーが進んでいくという方式はまるで（アニメチックではあるけれども）映画を観ているような気分が味わえる。これがゲームのテンポを良くしていて、感情移入を高める演出効果を果たしているわけ。百聞は一見にしかず。それでは『ミッド・ガルツ』の始まりです。

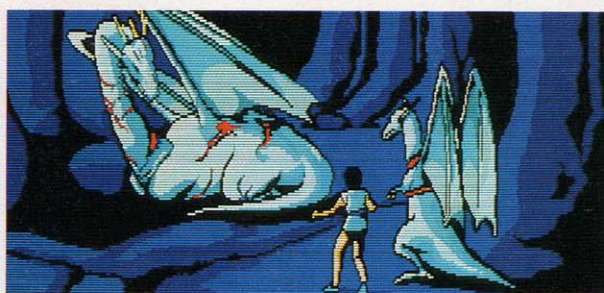
物語はホワイト・ドラゴン族の故郷、ラ・マルハートの竜洞にカインとサークンが帰ってきたところから始まる。第１話でのストーリーの目的は、まず手に入れた剣の古代文字を解読してもらうため、ホワイト・ドラゴンいちの物知りドラゴンであるヨシュアに会うことだ。とはいえ、いつもいるはずのヨシュアの姿が見あたらない。なにか大変なことが起こっているらしく、あたりは騒がしくなっているようだ。洞窟内をウロウロすればホワイト・ドラゴンのビゴールが見つかるはずだからさっそく話を聞いてみよう。なんと、シュリーテが落雷にうたれ崩御したというのだ!!　うーん、のっけから衝撃的な展開。カインはシュリーテを父のように尊敬していたし、サークンにとっては実の親。悲しみは言葉で表わせるものではない。

⬆アルガ将軍に最初のスペルをもらおう。

### SFSとは何か？

いきなり〝SFSとは何か？〟という見出しから書き始めているけれど、これだけでは読者にはわかりづらいと思うので、ここで説明してしまおう。SFSというのは、〝セイクリッド・ファンタジー・シリーズ〟の略のこと。

『ミッド・ガルツ』は、このSFSの第１弾として発表されたゲームで、マニュアルに書かれたストーリーを見ればわかるとおり、こまかい設定の上に成り立ったゲーム。そのスケールは『ミッド・ガルツ』がシナリオの中の一部に取り込まれてしまうほど、大きなものなのだ。ミッド・ガルツ時代はSFSでいうと一番最後にあたり、人間に代わってドラゴン族が覇権を握っている世界なのである。主人公のカインはそんな中でドラゴン族の人間という特殊な立場で育てられた少年なのだ。

⬆洞窟の中にはコウモリがウヨウヨ。本格的な戦いが始まる。

⬅⬆カインとサークンが竜洞の奥にある忘却の竪穴に着くと、そこには傷ついたヨシュア・ホワイトが倒れていた。

でも、白の天帝と呼ばれるほどの英雄シュリーテを失った今、敵対関係にあるレッド・ドラゴンとの対決は必至。16年前、アクラニスの戦乱と呼ばれた悪夢が再び始まろうとしているのか……。

悲しみをこらえてさらに洞窟内を進んでいくと、ホワイト・ドラゴン将軍のアルガに会えるはず。彼からはヨシュアの居場所を聞ける。どうやらヨシュアは魔物のひそむ忘却の竪穴に向かったらしい。アルガ将軍は2人に攻撃のアテ・チュードと、回復のフェークというもっとも基本的なスペルを教えてくれるので必ず会っておこう。

竜洞を先に進むと、ついに敵コウモリが登場する。振り切って逃げるのもテではあるけれど、せっかくアルガ将軍からもらったスペルがあるんだから1匹ずつ地道に倒していったほうが、堅実だろう。地形をうまく利用して自分のダメージを最小限におさえるようにしよう。物語の後半にいくにつれて敵の攻撃はキビしくなっていくから、このあたりからしっかり戦いのカンを養っておいたほうがいいんじゃないかな。

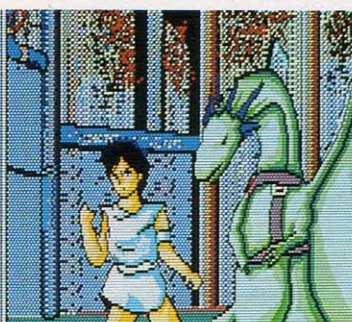
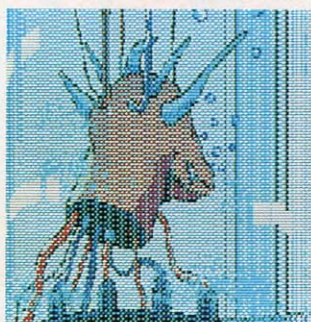
洞窟の一番奥には、傷ついたヨシュアがいた。戦いを嫌っていたこの老ドラゴンが、なぜこのような危険を冒したのだろうか？　ここでカインたちは、ヨシュアの臨終に立ち会うことになる。カインはヨシュアに剣がルーン・ブレードという名前であることを教えられるが、剣に刻まれた古代文字は博識のヨシュアといえど読めないらしい。ヨシュアはシャイ・ローズ、ディスティニのスペルを亡くなるまぎわ、2人にたくす。なかでもシャイ・ローズは超強力な攻撃のスペルだけど、回数制限(なんとたった5回！)があるのでここぞ！　というときしか使っちゃダメ。スペルをもらったら必ずセーブして、そのスペルに回数制限があるのかどうか、そして効果はどういうものかを確かめておくのがいいだろう。

「運命が動き始めたのじゃ。わしも運命に従いたかった……」。なぞの言葉を残してヨシュアは亡くなる。と臨終とともに突如、大地が割れ、カインたちは見知らぬ場所へ連れ去られていた。地形も一変して、なにやらパイプや鉄骨がむきだしになっていてアヤシゲな感じだ。下へ進んでいくとカプセルに入れられた首だけのドラゴン、カーリアがいる。このカーリア、見かけは不気味だが実はホワイト・ドラゴン族の守護神なのだ。

カーリアは剣に刻まれた文字がリグ・ヴェーダなら読めることを教えてくれる。しかしそのためには、凶暴なレッド・ドラゴンの住む赤竜の谷に行かなければならないというのだ！「スデニ流レノ中ニオマエハイル、ソノ剣〝ブラッディ・ローズ〟ガ運命ノ証」。

ルーン・ブレード、またの名をブラッディ・ローズ。カーリアもまた2人に謎の言葉を残していった。いったい、この剣に隠された秘密とは何なのだろうか。壮大なドラマが今幕を開けるのであった。

カインたち人間は神の意思には逆らえないのだろうか……。

このゲームは、会話が一番重要なので、聞き逃さないように。

⬅⬆一見グロテスクなこの首だけの竜は、白竜の守護神であるカーリアなのだ。古代語が刻まれた剣の秘密を教えてくれる。

## 魔剣は神の象徴

SFSの中で、もっとも重要な役割を果たすアイテムのひとつに〝剣〟がある。カインが剣を手にしたことから物語が始まったように、神々の意思を〝剣〟と見立てて、それを手にした者の運命を中心に描いていくのが、このミッド・ガルツなのだ。

ミッド・ガルツで登場する漆黒、光輝、紺青の3本の剣は、もともとは神の偉大さを指し示すために存在したもので、それぞれが神の力を象徴したものになっている。主人公カインの持っている剣はブラッディ・ローズといい、破壊を信条とする混沌を司る漆黒の剣で、持つ者の運命までをも決定してしまうほどの力を持っているのだ。

## 第２話

## サイクロプスの涙

火の山にいるフェニックスは倒せない。

一定の周期をおいて攻撃するのがコツ。

ホワイト・ドラゴン族の守護神カーリアによってテレポートさせられたカインとサークン。着いたところは火の山として有名なダナルーシス山脈であった。ここから第２話がスタートするわけ。第１話とちがい、いきなり最初から火の鳥フェニックスが襲って来る。フェニックスとは一匹ずつ話ができるけれど、みんな血に飢えていてカインたちの話を聞こうともしない。動きもすばやく、与えられるダメージもでかいので、ここはどんどん前に進んでいくこと。

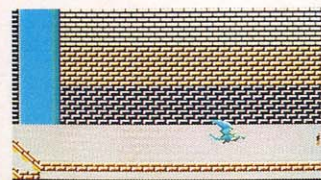
ここではひとつ目の怪物、サイクロプスから次にやるべきことを聞くことが目的となる。ただ、サイクロプスには比較的簡単に会えるけれど、会っただけでは情報を教えてくれないのだ。サイクロプスは、真の資格を持つものにしか情報を与えてくれないという。では、その真の資格を得るにはどうすればいいのか。それにはダナルーシス山脈を治めるファイヤー・ドラゴンを倒さなければいけないのだ！　まあ、このあたりはアクションゲームでいうところのボスみたいなものだよね。

さて、それではファイヤー・ドラゴンを倒しにいこう。サイクロプスがファイヤー・ドラゴンのいるところまで連れていってくれるはずだ。フェニックスの攻撃をかいくぐり(さっきもいったけど、フェニックスとは戦おうとしてはいけない。じつは、彼らは無敵。だから、ダメージを最小限におさえることを第一に考えたほうがいいのだ。特に防御系のスペルは回数に限りがあるから、なるべくなら使わないようにすること)、ダナルーシス山脈の一番奥へと進んでいこう。そうすればほら、ファイヤー・ドラゴンとご対面。こいつが見つかったら、ただちに攻撃態勢にはいろう。日ごろ鍛えたシューティングの腕を見せるのだー！

攻撃方法は基本的にアテ・チュードのスペルを使っていれば大丈夫。攻撃力もまあまあだし、使用回数に制限がないのがなによりうれしい。ファイヤー・ドラゴンはある一定の周期をおいて攻撃してくるから、その時間を見切れば意外と楽勝な相手ともいえる。ただ、地道な攻撃になるので時間はかかるけどね。どうしても倒せない人や短期決戦でいきたい！　という人は、シャイ・ローズをファイヤー・ドラゴンの近くで連発しよう。無事にファイヤー・ドラゴンを倒したら、サイクロプスに再度会いにいこう。３つのスペルと、次に行くべき場所を教えてくれるはず。第３話はアッと驚く新たな展開が待っているぞ！　サイクロプスの言う〝白き翼〟とは何か？

サイクロプスの話によると、カインは白き翼を持つものだというが……。

ダナルーシス山脈の西にある魔法都市カデッタ。ここは過去、魔法の向上を目的として建てられた都市で、伝説の魔導士マナ・ルフトが数千年にわたり治めていたところである。伝承では、マナ・ルフトはその昔カデッタの全魔術師から魔力を奪い去り自決したとされており、その理由はいまだ謎に包まれている。マナ・ルフトについてわかっていることは、あらゆる呪文を使いこなし、神に匹敵するほどの魔力を持っていたということだけである。今ではカデッタ

カデッタの中はすっかりさびれている。

左下にいる、マナの姿が見えるかな？

## 2万年の物語！

ウルフ・チームのSFS第１弾として出たミッド・ガルツなんだけど、じつは過去のウルフ・チームの作品で、すでにこのシリーズは発表されていたことを知っていたかな？　その作品というのは、〝オーソドックスでありながら経験値をなくしたRPG〟として人気だった『アークス』のこと。

SFSの歴史は、５つの時代に大きくわかれている。アークスは第４紀元の魔術が全盛をきわめていたころの話だし、今回のミッド・ガルツの時代は第５紀元、つまりアークスの後の時代が舞台になっているのだ。これはSFSのシナリオが２万年にもわたる大きなものであるためにひとつのゲームでは表現することが難しいので、歴史を時代別にわけてゲーム化してしまおうというウルフ・チームの斬新な試みでもあるのだ。

つまり、アークスⅡやミッド・ガルツⅡが出てくる可能性も高いわけだね。

経験値のないシステムが新しいと評判の『アークス』。

⬅⬆死んだと言われていた伝説の魔導士マナ・ルフトに出会うカインとサークン。彼女も古代語の刻まれた剣の秘密を語ってくれたのだ。そのとき、2人の前に現われたのが光の騎士ルアン!?

もすっかりさびれてしまい、当時の面影をかろうじて残すのみ……。

第3話ではこのカデッタが舞台になる。都市の中にはマナ・ルフトが死んだことも知らぬまま、マナ・ルフトの命令によって何千年も都市を守っている怪物たちがあちこちをうろついている。

ところが都市内を進んでいくうちに、死んだはずのマナ・ルフトがカインに呼びかけてきたのだ！ マナ・ルフトに出会い混乱するカイン。彼女はどういうわけかカインのことを知っているようである。いったい、彼女はカインにとってどのような存在であるのか。それは今後のストーリーで明らかにされるのでふせておこう。

さて、マナ・ルフトはカインの持つ古代語の剣について何か知っているらしく、いろいろ貴重な話をしてくれるはずだ。カインは創造の導きである漆黒の剣を持つ、〝白き翼〟を持つものということを聞かされる。え、意味がわからない？ いや、物語が進むとこの意味もわかるはず。今はこの言葉を心にとめておいてくれ。

彼女はまた、真の平和を望むなら赤竜の封印を解きなさい、とカインに助言してくれる。と、そのとき「マナ、お前が力を貸すことなぞ、不要！」。そういって3人の前に1人の男が現われた。男の名はルアン・カーン。ルアンはカインの持っているルーン・ブレードを奪おうとするが、すんでのところでマナの助けを借りてカインたちはその場を脱出する。ルアンの目的とは何か？ 多くの謎を残して第3話は幕を閉じるのであった。

ここの話はマナとルアンに会うのが主な目的なので、戦闘シーンにはさほど意味はないからサッサとクリアーしてしまおう。ストーリー的にはかなり重要な部分だぞ。

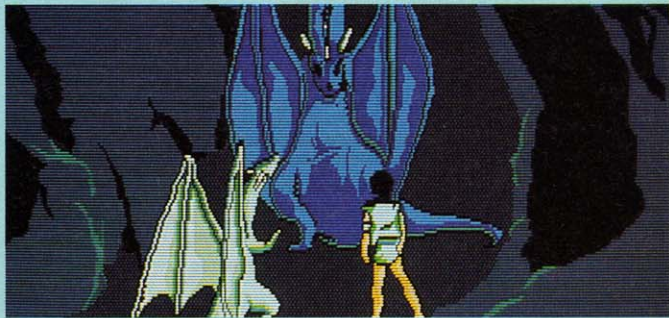
## 第4話 魔人伝説

マナによってカインとサークンはミッド・ガルツ地方の北にある森林地帯、モンマルトルの森に飛ばされる。第4話での目的はふたつ。史上最強の魔術師、シェルスナールに会うことと、そして赤竜軍に対抗するためワイヴァーンの族長に助力を求めることである。

ここでやっかいなのは、森のいたるところに銅像が置かれていてそれに触れるとワープしてしまうことだ。迷わないようにマップを作ってみるのもいいかもしれない。基本的にルートはふたつで、スタート地点でルートがわかれており、ひとつはシェルスナールへの道、もうひとつはワイヴァーンの族長への道である。シェルスナールからはスペルとマナについての重要な話を教えてもらえるはず。これにより第3話ではわからなかった謎もわかるのだ。それに、赤竜の封印を解くにはアルムーセ内海のシー・ドラゴンが持つ水竜の牙が必要だという情報ももらえるのだ。

最後に、ここではマナにもらった攻撃呪文を使うこと。なかでもレイスは超強力！ 強い敵でもあっというまに倒してくれる、それはそれはありがたーい呪文なんだ。惜しみなく使っちゃおう。

⬆この面の銅像に触れるとワープする。

⬆左の像はシェルスナールへの道だ。

⬆ホワイト・ドラゴンの代表としてワイヴァーン族長のファレンスに謁見を求める2人。

### 主題は神の意思

Sacred Fantasy Series。Sacred(神聖な)という言葉からもわかるように、SFSに流れているテーマは、人間にはどうにもできないほどの大きな神の意思だ。そして神の決めた運命に振り回されながらも必死に生きていく者たちが描かれているわけ。

こう言ってしまうと何か哲学的な意味にもとれるけど、神と人間がおりなす物語、と単純に割り切ってもらえばSFSの雰囲気がつかめると思うぞ。

またミッド・ガルツでは、天神ヨツンヘイム、暗黒神スヴェームなどたくさんの神が登場するけれど、もっとも象徴的な存在が金竜リグ・ヴェーダでしょうね。この金竜はSFSの中でも全編を通して登場する最重要キャラクターで、アークスでも重要な役割を持っている。いわば最高神といったところなのだろう。SFSの主役はこの金竜でもあるのだ。

⬆金竜は『アークス』でも重要なキャラクターなのだ。

# ここはロデラーン 16世紀の城砦都市

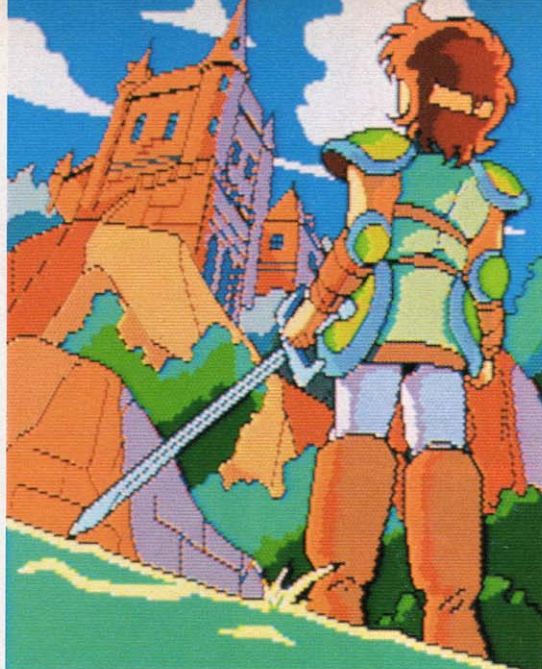
**出てくるキャラクターがみーんなかわいい！　RPGは面倒くさいと敬遠していた人も、このゲームなら大丈夫。気軽に手にして、そしてきっとのめり込んじゃうぞ。**

■工画堂スタジオ　MSX2　7,800円[税別]（2DD）

さらわれた恋人、クミコを捜して16世紀にやってきたケン。タイムマシンで降り立った場所は、城砦都市ロデラーンのほぼ中央だ。

クミコを捜すのに与えられた期間は1503年の1月1日から7日までの1週間。もし時間が足りなくなったらタイムマシンで戻ればいい。それに、ある特定の日にしかできないこともあるしね。

タイムマシンから降りて、一歩足を踏み出すと、パスを持ってないということで、いきなり街の外へ追い出されてしまった。うーん、まずは街の中に入ることが課題。

街の外では、パスを手に入れるほかにもいくつかの目的がある。まず弱いモンスターと戦って基礎体力をつけ、街の中のモンスターと戦える程度の力をつけること。〝カポエラ修行場〟でカポエラの技を習ったり、安い武器や防具を買っておくと戦いやすくなるぞ。

それほど込み入った謎解きはないけど、思わぬ落し穴があるので人の話は念入りに聞いておこう。

⬆1月7日を過ぎてしまうと、1月1日に強制送還されることになっている。

## パスを手に入れろ

⬆パスは最初だけでなく、その後も門を通過するたびに使う。門にはエラソーな門番たちが見張っているぞ。

街に入るには、通行パスが必要だが、そのほかにワイロを使うという手がある。しかし、それでうまく街の中に入れても、まだ最初の体力では街の中の敵と対等に戦うことはムリ。あっという間にゲームオーバーじゃ悲しい。やはりここはパスを持って堂々と入ろう。

追い出された場所(街へ入る門の前)から西へちょっと歩き南に下がると、パスを売ってるおじさんの家がある。うーん、ちょっと高い。なんとかお金を貯めなければ……。

最初はほとんどスラムッシュやワームワームとの戦いになる。得られる金額も低く、これだけでお金を貯めるのはちょっと大変。では手っとり早くお金を貯めるにはどうするか。はい、こうしましょう。というわけで、下の記事を読んで早くパスを買いに行こう!!

⬆中古らしいけど、お手ごろな値段だし、何も身につけてないよりいいよね。

⬆このおじさんがパスを売っている。なんとしてもお金を貯めなくてはっ。

### 賢い お金の貯め方

お金が欲しかったら、そう、働くしかない。東に進むと川にぶつかる。そこにいる渡し船を使うときに、値切らずに料金を払おう。近くの農家で人手を探していると教えてくれる。

それでも足りないなら1月3日になるのを待って、農家の上にある大富豪の屋敷を訪ねてみよう。

⬆こりゃまたカワイイおじさんだね。馬も牛もおじさんに張り付いている。

⬆大富豪からは、あることを頼まれる。見るからにお金を持っていそうだ。

# 16世紀にはこんなモンスターがいるぞ!

### スラムッシュ

体力――10
攻撃力――2
GOLD――10

おそらくほとんどの人が最初に戦うことになるのがこのスラムッシュだ。

### ワームワーム

体力――35
攻撃力――5
GOLD――20

街の中でうにゃうにゃと出てくる。あまり強くないので心配はいらない。

### モワルーグ

体力――100
攻撃力――13
GOLD――50

ちょっと強いかなーと感じるけれど、後半ではいっぱつで倒せるようになるぞ。

### ギザーラ

体力――700
攻撃力――40
GOLD――100

東の方に出てくる。いきなりモンスターが強くなったのでだいたいの人は驚く。

### カットフィック

体力――750
攻撃力――43
GOLD――100

ギザーラとほぼ同じあたりに棲息する(?)。毒消しの薬は持って歩くこと。

### グリーダー

体力――800
攻撃力――45
GOLD――150

こわいんだけど、なんか情けない顔をしたやつ。東のはずれに出没する。

### グワッシュ

体力――1100
攻撃力――56
GOLD――200

北の壁をぬけたら、まずコイツが襲ってくる。自分の体力に注意しながら戦おう。

### カッツェ

体力――1200
攻撃力――60
GOLD――300

色気に騙されてはいけない。なかなかしぶといのだこのおねーさんは。

### ガドルファーグ

体力――1300
攻撃力――65
GOLD――250

マンホールに入ると現われる。すぐ毒をかけてくるので薬を持ってなきゃムリ?

### ギガラルド

体力――1400
攻撃力――70
GOLD――200

同じくマンホールの中にいる。モンスターがどんどんかわいくなくなってくる。

さて、街に入ったら薬を買って町中を歩き回ろう。人と話してクミコに関する情報を集めるのだ。

モンスターにはそれぞれ頭、胴体、手足のうちどこかが弱点になっている。最初はいろいろ攻撃して、弱点がわかったらそこだけを徹底的に攻撃すれば効率的だね。

⬆クミコと謎の男を見たと言う人もでてくる。その場所へ行ってみよう!

このロデラーンという都市にはセルゲイという貴族とハーベイという傭兵隊長の2大勢力がある。街の人々から信頼されているセルゲイに会うことが先決だ。どうやらクミコはセルゲイのフィアンセにそっくりらしい。

⬆キャンプを張るとこんな画面になる。体力もチェックしておこう。

街の西にはセルゲイの妹がいる。子供が毒におかされて困っているので助けてあげよう。でも、それだけではまだセルゲイには会えない。じつはセルゲイとは街の中のある場所で出会うのだ。

中央には街を二分する川が流れている。川の東側へ渡るためには〝スイム〟という魔法を覚えなければならない。この魔法を教えてくれる魔法使いはある決まった日にしかいない。修行が足りないと言って追い返されてしまったら、こりゃ、出直すしかないね。

⬆セルゲイのフィアンセ、シレーヌは……。

# これが16世紀の城砦都市ロデラーンだ！

セルゲイとハーベイには無事、会えたかな。そのころには〝スイム〟の魔法も覚えて、自由に川を渡れるようになっているハズ。

いきなりモンスターが強力になるのでびっくりだけど、力もついてるはずだからがんばってみて。

⬆夜になると画面もこんなに真っ暗に。明かるいうちに入ることができる建物や人のいる位置を確認しておこう。

このゲームは、歩くたびに表示された時間が経過していき、24時間経てばちゃんと日付が変わる。悲しいことに午後8時から翌日の午前6時までは画面も真っ暗になってしまう。建物の入り口がわかりにくくなるので注意して歩こう。別に、暗くなったからモンスターの種類が変わるとか、穴に落ちるということはない。ん、いや、まてよ、ちょっとだけ攻撃力が落ちるか。それだけ注意してみよう。

マップを見てもわかるように、ロデラーンの北の壁のさらに北にも人がいる。ってことはやはり何かがあるのだ。壁の一部がくずれかかっているのでそこから入り込むわけだが、やることをやってからでなければダメだ。

西では、より多くの情報が得られる。しかも、16世紀からさらに12世紀にさかのぼるロデラーンの歴史的事実が、少しずつ明らかにされていく。さらわれたクミコを救うためには12世紀で何が起こったのかを調べなければならない。

城跡の下にあるマンホールの中でも、いくつか手に入れなければならないものがある。そして、それを手に入れるために12世紀に戻らなければならない、なんてこともでてくるぞ。

タイムマシンに戻って〝12世紀に移動する〟というコマンドが出るようになったら、薬をたくさん買って行ってみよう。なぜかといえば、12世紀に移動すると、なんにもない林のまん中に到着してしまうからなのだ。これはつらい。

⬆12世紀のロデラーンは街の西側が迷路状の森。16世紀にはいなかった強いモンスターもたくさん出てくるのだ。

### ①魔法使い

⬆ここの魔法使いは16世紀にいる魔法使いの中でも、最も偉い人だ。ほかの魔法を覚えてから来ることにしよう。魔法を覚えるにはお金も必要だぞ。

### ②ソードマスター

⬆なるべく早く訪れて〝スピンクラッシュ〟なる技を身につけよう。これが決まると敵へのダメージは数倍になる。とーっても気持ちがいいんだよね。

### ③占い師

⬆クミコの安否なんかを占ってくれるけど、ゲームの進行に役立つほどのことではない。お金がなかったら行かなくてもいい。かわいいんだけどね。

### ④語りべの館

⬆ロデラーンの歴史など、手がかりになることをたくさん教えてくれる。ここは高いお金を払ってでも話を聞く価値あり。うん、聞き逃さないでほしい。

### ⑤教会

⬆寄付を求められるけど、なんかインチキくさい。このあたりを歩いてるころは経済的にあまり余裕のないころだし、寄付するほど持ってないもんね。

### ⑥腕ずもう挑戦場

⬆ちょっと力に自信が持てるようになったら挑戦してみよう。勝ったらお金がもらえる。しかし2度目からは、むこうから断わられてしまう。

### ⑦見せ物小屋

⬆不思議な怪物を見せてくれるけど、最初のうちはただびっくりするだけ。毒を持つモンスターと頻繁に戦うようになってから来ると効果があるぞ。

### ⑧くすり屋

⬆かわいいなー。いくつでも買ってあげたくなっちゃう。16世紀の地上ではここでしか薬が買えないので買いだめをしておくのが賢い利用のしかただ。

### ⑨物売り

⬆目つきがよくないけど、そんなことは関係ない。新しい武器に買い替えて、強いモンスターに備えよう。無理してでも高いほうを買いたいところ。

### ⑩休憩所

⬆わー、タダだ、タダだ。タダで体力が回復してしまう。でもお金を払って回復する〝食堂〟を無視しないように。〝食堂〟は〝見せ物小屋〟の隣だ。

### ⑪修道院

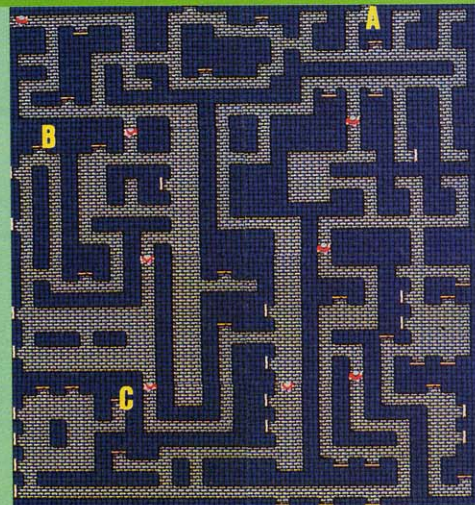
⬆うわー、迫力ー！　威厳がありすぎて相手にしてくれなさそうに見えるけど優しいぞ。協力もしてくれるので、気前よく寄付なんかしちゃいたいね。

### ⑫剣の修行場

⬆ここだけ日本的でまいっちゃうけど、ここで修行するとずいぶん攻撃力がアップする。2回まで修行できるので、お金を貯めて2回来てほしいな。

### ⑬カポエラ修行場

⬆一番最初に覚えられるのがカポエラという技。追い出された場所のすぐそばにあるのでなにより先に行ってみよう。修行はつんどいたほうがいいぞ。

### ⑭マンホール

⬆マンホールの中はこんな感じだぞー。こんなところにも人が住んでいるのにはびっくり。ドアらしきものがあるところはどんどんぶつかってみること。ここに来れるのは1月5日だけ。

### Ⓐくすり屋

⬆ここで売ってる〝回復薬2〟を飲むと、体力が最大まで回復する。強いモンスターと戦うときはこれのほうが断然便利なのでたくさん買っておこう。

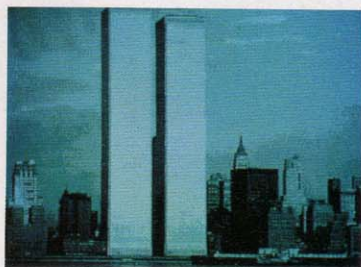
### Ⓑ鍛冶屋

⬆ゲーム中で最強の武器を売っている。もちろん値段もものすごーく高い。でも、マンホールの中ではお金が貯まるのが早いので、すぐ買えるようになる。

### Ⓒ魔女

⬆うーん、なにか知ってそうだな。最後まで話を聞くにはお金でも渡すしかないか。間違っても攻撃しないこと。するならせめてセーブしてからにして！

ここまできて魔法はいくつおぼえたかな？　12世紀でもいくつか教えてもらえるけれど、16世紀で覚えられる4つの魔法を全部覚えてなくちゃ相手にしてもらえない。16世紀には魔法使いは3人しかいないよね。でも、泉のそばに妖精がいるとか……。さ、いよいよ12世紀だー!!

# きみはドームを完成することができるかっ!

# DOME

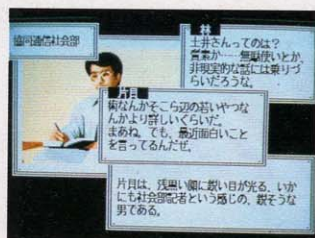
ドームありがとう、こんなに緊迫したゲームを。ちょっと気をゆるめたら、マスコミから叩かれたりと、ギョーカイのノリが、ああ、たまりません。

■システムサコム　MSX2　9,800円[税別]（2DD）

## ドーム計画進行中!

日本最大の広告代理店、広通のPRプロデューサーとして活躍している林。もうすぐ新年を迎えようかというある年の暮れ、これまた日本最大の建設会社である日清建設からの要請で、緊急会議が開かれることになった。広通には日清建設担当のチームがあるにもかかわらず、今回はそのチームには関係のない林に声がかかった。

会議は日清建設が計画しているドームという施設に関するものであった。ドームとはひと言でいえば現代版ノアの方舟。近い未来、莫大な核兵器を保有する米ソ間で全面核戦争が勃発したら、人類をはじめとしたあらゆる生物は絶滅してしまう。そうなる前に人類の種を保存することのできる、このドームという施設を造ろうというのである。しかもこのドーム建設にかかる全費用を寄付で賄うという。日清建設はその寄付金集めのための広告活動を依頼にきたのだ。

⬆上司の川口からも個人的に頼まれてしまったことだし、もう引くに引けない。

⬆ときどきアドバイスの電話をくれる。協同通信に行けばすぐに会える。

このゲームの目的は、主人公の林となって広告活動を展開し、世間の支持を受けて、最終的にドームを完成させることである。

林の協力者として最初に登場するのがクリエイティブ部の沢女史。彼女の提案により、基本的な広告方針は決まった。各界の有名人を使って、世の中に何かが起こっているという雰囲気を盛り上げ、時機がきたら真相を発表するのである。細かい作業の補助は長谷川が手伝ってくれる。

このゲームはノベルウェアシリーズということで、〝読む〟という作業がとても多い。でもこのときにヒントとなる言葉もかなり出てくるので、気を抜かないでしっかり読んでおこう。

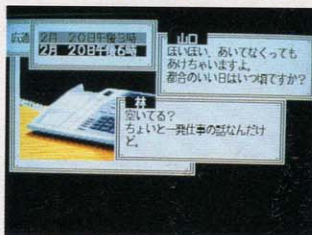
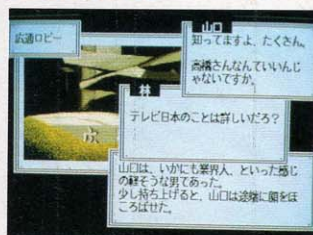
会議や沢女史からの提案は、ストーリーのプレストーリー部分であって、プレイヤーが実際にプレイするのはこの後からである。

とはいってもなにから手をつけていいのかさっぱりわからないという人が多いだろう。まずは〝考える〟というコマンドを使って、ひたすら考えること。なにも思いついてくれないときは、後でもう一度考えてみよう。

## この4人衆はなにかとお役に立ちます

マスコミ対策をはじめとし、なにかと情報を教えてくれるのが、上田、山口、遠藤、水谷の4人。あらかじめ電話でアポをとり、広通のロビーで会うことができる。

この4人にはなるべく会っておいたほうがいいが、時間に制限があるので1度に4人呼ぶとほかのことができなくなる恐れもある。せいぜい2人にしておきたいね。

主だったマスコミ対策と資料収集はこの4人の誰かに依頼することになる。それぞれの得手、不得手を考慮して決めること。予算の交渉の際、あまり値切ると相手が帰ってしまうので注意！

⬆電話すれば次の時間帯からアポがとれる。広通まで来てくれるので便利。

⬆これはノリのかるーい山口。4人とも大切な情報を教えてくれるのだ。

### 上田（広通PR）

新聞、雑誌、テレビ、ラジオの4媒体ならどこでも通用する、実力では1番の広通PR。関連会社なので頼みやすい。今は、筑波科学博覧会で大忙し。

### 山口（ストレートフラッシュ）

ストレートフラッシュはテレビ関係に強く、内部の事情にも詳しい。ディレクターの山口はノリがとんでもなく軽い。おだてれば何でも話してくれそうだ。

### 遠藤（パブリックビジョン）

ニューズレターやパンフレット作りには定評がある日本PR。しかし媒体に弱く、記事や取材にはあまり力がない。得意な分野で活躍してもらおう。

### 水谷（日本PR）

仕事を安く請け負ってくれるが、ハデなネタには弱い日本PR。媒体に思いどおりの記事を書かせるのは得意だ。頼んだ仕事は確実にこなしてくれる。

## マスコミ対策と有名人リストアップ

この広告活動を続けるうえで一番の問題になるのが、このマスコミ対策。真相を発表するまでは変な憶測記事が出ないようにしなければならない。そして真相を明らかにした後でもマスコミからの攻撃を抑えなければならない。

いろいろな方面に協力は頼むものの、マスコミ対策を専属でやるところも必要である。媒体に強く、信用のおける下請けを選ぼう。

有名人のリストアップはどの下請けも安く請け負ってくれるので、みんなに頼んでしまっていいだろう。社内では長谷川がリストアップしてくれる。政界、財界、スポーツ、芸能の各界の有名人で発言がすぐ活字になるような人が理想。できればこの計画の黒幕、河野相談役に関係している人がいい。

⬆最終的にどの人に頼むかは、このように自分で選択する。

## DOMEを知る!

人に説明するにしろ、その説明に必要な資料を作るにしろ、林自身がドームについて知らなくては話にならない。そのためには日清建設の峰久を訪ねよう。

もう1度訪ねるとドームの発案者の吉田や、ドームの開発方面で協力している東大の原教授、菱和原子力工業の大貫、東京農工大学の毛利教授のことを教えてくれる。

吉田からはドームの意義やもうひとりの発案者であるジュディについて、あとの3人からは技術面の詳細について聞き出せる。

⬆吉田たちには電話でアポをとり、日清建設で会うことができる。

➡吉田はドームにジュディの思い出をからませながらしんみりと話す。

## ドーム型の帽子でアピールするぞ

最終的なドームのPR展開を決定する企画会議の日がやってきた。報告書や頼んでおいた資料が山のように集まった。何十人もの候補が挙がった中から、この企画に協力してもらう人を10人に絞らなければならない。

そのうち財界からは土井と松井のふたりがもう決定しており、残りは芸能、評論家、かつてのスポーツヒーロー、現役のスポーツ選手、司会者などのマスコミの人気者、学者、政治家、若手財界人の各分野からそれぞれ1名ずつ。各分野とも2～3人の候補が挙がっているはずなのでよさそうな人を自分の考えで選ぼう。

⬆会議直前になって沢がストップをかけてきた。体の調子も悪そうだな。

⬆ほかの案を練ってきた者もいるが、あまりパッとした案はなさそうだ。

⬆なんとか会議は切り抜けた。おおっ、今度は企画書をまとめなければ……。

⬆あっ、テレビで変テコな帽子をかぶった人がいるぞー。こりゃ目立つわなー。

沢からの電話で、まだ具体的に広告に使うあるモノが完成してないので、自分の案を発表しないでほしいと言ってきた。完璧な形で発表したいらしい。

結局、会議ではあたりさわりのないことしか発言せず、沢が言う広告に使うあるモノの完成を待つ形になった。

年が明け、沢がヘンな帽子をかぶってやってきた。なーんとこれが沢の言っていたあるモノだったのだ。帽子といってもそのへんにかぶって行けるようなものではなく、ドームをかたどったヘンテコな帽子。これを各界の有名人にかぶってもらい、その場ではなにもコメントしないでもらうのである。

これでネタは揃った。この計画に乗り気になった日清建設は正式に林をPRの専任に指名した。

1ヵ月後、この計画の第1弾として土井がこの帽子をかぶってテレビに現われた。うー、目立つなー。

➡沢女史の勇姿を見よ。これを単なる帽子だと思って見すごす人はいないだろうなー。かしこいぞっ。

⬅第1号は土井さん。どんな話題になるかが問題だ。

# マスコミ関係は細かい根回しが不可欠だ!

## テレビ局

テレビ局と新聞社については上田、山口、遠藤、水谷の4人に聞いてまわろう。名前がたくさん出てくるのでこのページを見て確認してちょーだい。新聞社の対策が先決だけど、テレビ局との関係にも気をつけてね。

## 新聞社

媒体の中でまず問題になるのが新聞社。ドームの真相を発表するまでは、憶測記事が流れやすい。そんな記事を食い止めるための根回しが必要となる。

ここでゲームオーバーになる場合が多いので慎重に。

### NHK

国営だけあって信用度は高い。ガセネタなんかに振り回されることもない。でも内部は民放とあまり変わらない。もし内部の人と話をするなら、荒井、熊谷、伊部といった記者がおすすめ。

NHKについて最初にコメントをしてくれるのは山口だけ。さすがにテレビ関係に強いだけある。ほかの局についても聞こう。

### テレビ日本

今は野球を盛り上げる話で持ちきり。しかし報道にはちょっと弱いらしい。

飯田という人が社会派でとてもいい人なので、真相を発表した後に協力してもらおう。チャリティー担当の高橋も、話をうまく持って行けば利用できるかもしれない。そのほかには近藤記者などがいる。

### 日々テレビ

いつも1発どどーんと大ヒットを飛ばそうと狙っている。こちらが狙われないように気をつけながら、逆にうまく利用したいところ。

社会部のエースである松山は、広通の担当した筑波科学博覧会の仕事をしているらしいので、そちらからチェック。日々はテレビより新聞のほうが心配だ。

### アイテレビ

視聴率はテレビ局の中でトップ。スクープが得意なので注意しておくこと。

相場や田中といった記者がじっくりと仕事に取り組むタイプなので、何か話を持ち込むときはいいかもしれない。ただ、田畑という男だけには気をつけること。スキを見せると何をされるかわからない要注意人物だ。

### テレビ明日

明日関係はテレビより新聞を押えたほうがいい。

ただし人気報道番組で高視聴率の〝ニュースステーション〟だけは要チェック。とりしきっているのは中井という人物だが、番組の司会者、久留米弘にも目を光らせておこう。なにしろ影響力がある。うまく利用できればいいのだが。

### 明日新聞

反核キャンペーンや平和運動を積極的に進めている。ドームも核という要素を含んでいるので、へたすると痛烈な批判をあびる恐れもある。うまく話を持って行けば、基本的にはこういう話は好きなハズだから、協力してくれる。

それにはまず協力者を見つけること。そしてこの計画に賛同している土井、松井、井崎などの名前を出して説得する。

社会部にいる小川という記者なら市民運動にも理解があるし、この話も理解してくれるに違いない。その上にいる佐藤も受け入れてくれるかも。

とにかくこの明日新聞はへたに小細工するより、資料を持って正攻法で当たったほうがいい。

### 日々新聞

最近落ち目で、南部グループに買い取られるという噂も出ている。必死になっているのでここもうまく利用したい。

政治部の小山部長は広通の鳥井常務と仲がいいが、鳥井はドーム計画に協力的ではない。そのツテを使わずにすませたい。記者の中でカオとなっているのは小沢という人物。

社会部の部長、鈴木はなかなか冒険屋で、いい話を流せば記事にしようとする。

日々新聞は部同士のライバル意識が強いので、わざと仲間割れをさせてしまえば記事は押えられる。一方でガセネタを流し、別の部には真実を話せば、内部でもめて、どちらの記事も表には出てこない。

### 日本新聞

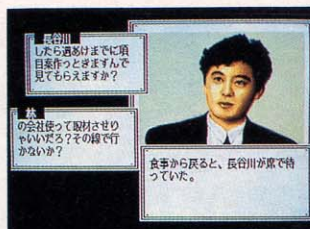
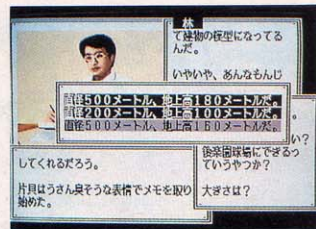
販売部数はトップ。商売っ気が強いので乗せられないように気をつける。

いま日本グループは野球場にお碗をかぶせる話が盛り上がっているが、それとこのドームを結び付けて商売に利用されてはちょっとまずい。どちらかといえばチャリティーにからませたりして、書かないと約束させたいところ。記事を検討するにしても、相手が検討している間にこちらが真相発表の時機を迎えればいいわけである。

社会部の遠井が商売がらみですぐ動く。山田に話しても結局商売の話にして遠井に伝わる。羽佐間は遠井ににらまれているので注意。へたに動くと逆効果になりかねない。

## 細かい作業をチェック

テレビや雑誌で例の帽子をかぶった有名人が登場し始め、いよいよ活動が本格的になってきた。沢は真相発表のタイミングを考え、山村は媒体の内容をチェック、長谷川には報道用資料の準備をしてもらうことになった。

長谷川や片貝からドームについて質問されることがある。例えばドームの意義や構造、酸素やエネルギー供給についてなど。そのときに正しく答えなければならない。日清建設で吉田たちに会ったときに聞いたことを思い出そう。

⬆報道用資料は長谷川に頼もう。ちょっと荷が重いかもしれないけれどね。

⬆ドームの大きさぐらい即答できないようじゃ情けない……。質問はまだあるぞ。

## 新聞に叩かれたらおしまいだーっ!!

片貝からのアドバイスで、広告の出稿をタテに媒体に圧力をかけることはせいぜい1～2回に抑えるようにとのこと。

最初にゲームオーバーを迎えるのは新聞社に批判記事が載ったとき。各紙の内部について情報を得ていたのに、なんら根回しをしないまま進んでいくと、ある日、新聞に痛烈な批判記事を書かれ、ドーム計画は失敗という形でゲームオーバーになる。

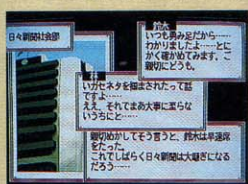
具体的にその対象となるのは日々新聞と明日新聞の2紙。それぞれの対策は次のとーり。

⬆ああっ、新聞で猛攻撃！　こうなってしまったら早くもゲームオーバーだ。

### ①日々新聞対策

日々新聞の場合、部同士の対立が激しくなるように細工しておくこと。

それには水谷からの提案どおりに、まず小沢に匿名で、あんな帽子をかぶる土井さんはどうも気がふれたらしいと電話する。これは長谷川に依頼しておく。その後、社会部の鈴木に直接会い、ドームの真相を話したうえで、ほかの部でガセネタをつかまされているという話を耳にしたと話す。

これで当分、日々新聞は内部でもめるため、ドームについての記事は何も書けない。

⬆わざと仲間割れするように仕向けるなんてずるいかな？

### ②明日新聞対策

明日新聞でまずチェックするのは山田。この人には、どうもあの帽子はなにかの寄付に関係しているらしいという話を流しておけばいい。

小川に真相を話すと上司の佐藤に話してみてくれと言われるので、資料を持って話しに行こう。

佐藤は、「いやー、今ちょうどこの話を叩くのか持ち上げるのか意見が分かれてたんですよ、はっはっはっ」ってな感じで、うまくフォローしてくれそう。これでもし書かれても最小限ですみそうだ。

⬆設計図を見せながら話すと説得力があっていいぞー。

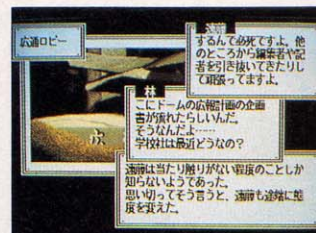
## ん!?　次は雑誌かっ!?

有名人に帽子をかぶってもらってから2週間が過ぎた。おかげで話題にはなったが、そろそろ話題性も薄れてきたことだし、潮時かもしれない。

真相を発表するとなると、それなりに大きな記者会見をしなければならない。いつ、どこでするのかを決め、記者を圧倒するような演出も考えること。

長谷川に頼んだ資料もあがってきている。今度はこれを細かく取材して全貌資料として完成させ、その要点をまとめたニューズレターも作成しなければならない。これはどこかの下請けに頼もう。

突然、山村からの電話で、講座文庫のピント編集部に企画書が流れたという。ピントとは今売れまくっている写真雑誌で、もし企画書が載ったりでもしたら一大事である。ピントの記事の差し替えが可能なのはあと2日間だけ。営業から雑誌部に圧力をかけるように依頼することもできるが、それは極力避けたい。

それにしても情報洩れが多すぎる。一体、誰から洩れているのだろう。とにかく、対策を考えよう。

⬆また例の4人を呼び出して、今度は雑誌社について聞いてみよう。

⬆コマンドもどんどん増えていって、考えることだらけ。うー、頭痛いっ。

### ピントに企画書が!?

⬆こういった写真雑誌は気をつけないと取り返しがつかなくなるからなー。

⬆えっ、企画書が洩れた？　ところでこんなときに斜に構えるなよなー、長谷川。

## ドーム完成はいつ？

# ディガンの魔石

5月号ではマイヨール国エドナの町までを徹底解析した。今回は、ついにタオ・ホーを発見して仲間に加えてしまうのだ。絶えず変化するパラメータに注意しながら、一日も早く愛する妻を奇病から救おう。

■アーテック
MSX2
8,800円[税別]
(2DD)

## 刻一刻と妻が変貌していく

ガデュリンと呼ばれるこの世界は、ガヴァナーという神によって創られたとされている。現在でも、ガヴァナーはガデュリンにおける神として、人々から崇められている。そんな信仰の深い世界に生まれ育ったディノでも、愛する妻の突然の発病には、神をも恨む気持ちであったに違いない。妻アビリアの奇病を治すため、ディノはたった1人で旅立ったのである。

カーティアの町ではルトファという老人に会い、ヒントを聞いた。それによると、タオ・ホーという大魔導師を探すようにと指示される。そして、タオ・ホーに関する情報を集めるため、マイヨールのエドナへと向かうことになった。

エドナの町では、まず情報屋ボルンから2つの情報を買う。1つは、カロンという司政官がタオ・ホーの居場所を知っているらしいということ。もう1つは、カロンの侍女ユリがディノを探しているということだ。そして宿屋に行き、襲われているユリを助けると、カロンに会えるようになる。

カロンからは、タオ・ホーやアビリアの病気について重要な話を聞くことができる。マランという仲間も加わり、さっそくタオ・ホーを探しに竜の結界へと向かった。

と、前回ではここまでを解析したのだが、

⬆アビリアの病は医者でも治せなかった。

はっきりいってこの時点ではまだまだ序盤にすぎない。これからがさあたいへん、なのだ。まず最初の難関が、2つの塔。ここには重要なアイテムが隠されているから、どうしても行っておかなければならない。そして、タオ・ホーが隠れているらしい竜の結界。ここは、マップを描きながら進まないと絶対に迷ってしまうところだ。

しかし、たいへんといってもこのゲームの場合、プレイする人によって展開は違ってくるものの、意地悪な謎解きがないのでなんとかエンディングには到達できる。また、敵と戦って経験値を稼ぐというわずらわしさもないので、自分の思うとおりにゲームを進めていけるのだ。むしろ、ふだん自分が生活しているのと同じようにディノを動かすのが、このゲームの正しい遊び方といえるのである。

⬆宿屋で襲われていた女を助けると……。

## 戦うこともときには必要

町の中では、特別なイベントがない限りバトルモードに入ることはないから、安心して歩くことができる。しかし、塔の中に一歩足を踏み入れたら、敵がたくさん出現してすぐバトルモードに。

敵はとても強いので、塔の中に入る前にある程度パラメータを上げておこう。また、エドナの町にある魔法大学で、魔法使いを斡旋してもらったり、傭兵斡旋所で傭兵を仲間に入れておくのもいいぞ。

敵と遭遇したら逃げてもいいが、パラメータを上げるためにはやっぱり戦うべき。戦うときは、ディノが仲間に指示を与えて行なう。魔法やアイテムを使ったり、ときには防御したりして戦おう。

⬆バトルモードの画面はこんな感じだ。

⬆敵の動きがなかなかかわいいのだ。

# マイヨール国エドナの町 2つの塔

## 道に迷いそうだーっ!

エドナの町には西と東にそれぞれ塔が建っている。この塔の中には重要なアイテムがあるので、竜の結界へ行く前に必ず寄っておこう。寄っておこうとひとくちに言っても、そう簡単にまわりきれるようなところではない。中は迷路になっていて、何も考えずに進んでいくとすぐに迷ってしまうのだ。

また、塔の中では敵がひんぱんに現われる。しかもわりと強い敵が多いので、塔に入る前にある程度パラメータを上げておこう。あと、食料も大量に買っておかないとすぐにおなかがすいてしまうぞ。

さて、塔の中で発見できるアイテムは、ロドル語の聖書、白銀のコイン、いのりのたまの3つだ。ロドル語の聖書と白銀のコインは、竜の結界で黒ドラゴンに渡すためのもの。いのりのたまは、神官のところに持って行くとお金に換えてくれるのだ。いのりのたまは入手しなくても先に進むことはできるが、聖書とコインがないと次の町へ行けないので必ず見つけること。マップはそれほど広くはないので、慎重に進んでいけば大丈夫。

↑うわーっ、また行き止まりだよーっ。

↑やっとアイテムの場所にたどり着いた。

## 西の塔

↑神殿の左右にある2つの穴が入り口だ。

### ロドル語の聖書

聖書と黒ドラゴンなんて、とうてい結びつきそうにないような気がするけれど、じつは深いつながりがあったのだ。情報を得るためにはこれを黒ドラゴンにあげよう。

↑苦労してロドル語の聖書を手に入れた。

## 東の塔

↑どちらの塔から入っても大差はないぞ。

### 白銀のコイン

これも黒ドラゴンに持っていくものだ。ちなみに聖書とコインはそれぞれ別の塔に隠されているから、どちらかを発見できたらすぐに戻って違うほうの塔へ向かおう。

↑そしてこちらは白銀のコインなのだ。

## いのりのたまでお金を稼ぐ

塔で発見したいのりのたまを神官に見せると、1,000ゴールドと交換してくれる。これは何回でも可能なので、この方法でお金を貯めることができるのだ。

↑神官にいのりのたまを渡すと……。

↑何度でも取りに行くことができる。

# 竜の結界 タオ・ホーはどこどこ……!?

とうとうやってきました竜の結界。どこかにタオ・ホーがいるはずだ、探せーっ。とはいうもののさて、いったいどこから調べていけばいいのだろうか。

エドナの町を出ていきなりたどり着いた竜の結界の入り口付近は、ぼこぼこした岩壁に囲まれた暗くて不気味なところ。そして、そこから先は狭い一本道だ。道なりに進んでいくと、少し広い平野があった。あっ、もしかしたらここにタオ・ホーが!? 端から端までしっかり調べてみるのだ。

と、なにやら汚ない廃屋があった。ここがタオ・ホーの家であることはまちがいない。中にタオ・ホーはいるのだろうか。ところが、残念ながらここにはもうタオ・ホーはいなかったのである。廃屋の入り口には、〝大ミミズの襲撃により、西の森へ移動する〞という貼り紙があるだけ。でも、この近くに隠れていることは確かなので、もう少し調べる範囲を広げてみよう。ミミズのいない場所ってどこかな、なんてね。

そうするうちに、やがてぽつんと1本の木が立っているのを発見する。これはなんだか怪しい感じ。確かに、木の上ならミミズも襲ってこないだろうし。木の周辺をうろうろ歩きまわってタオ・ホーを探し出すのだ。

⬆竜の結果の入り口。とっても暗いなあ。

## ミミズの襲撃により移動します

⬆このボロボロな小屋に、タオ・ホーは住んでいた。

# こんなところに隠れ家が!

あったあった、ありました。木の上のほうに、鳥の巣のようなタオ・ホーの隠れ家を見つけたのだ。しかし、そこから出てきたのはヤンという魔導師だった。カロンの命令で、タオ・ホーの世話をするためにここにいるらしい。ヤンの話によると、タオ・ホーはすべての記憶を失ってしまい、廃人と化していた。そして、それを治す方法を知っているのは結界の先にいる黒ドラゴンだけらしいのだ。タオ・ホーの記憶を取り戻すため、ディノたちは黒ドラゴンのところに急いで行くことにした。

さてここまで来ると、1人で始めたディノの旅にも、すでに何人か仲間が加わっているはずだ。一番新しい仲間であるタオ・ホーも、今は足手まといのような存在だが、記憶を取り戻すことができればかなり強力なメンバーに一転する。体力も魔力も驚異的な強さなのだ。一刻も早く治してあげよう。

⬆魔導師といってもまだ見習い中のヤン。

## タオ・ホー加わる

⬆やっと会えたのに記憶がないなんて。

# 複雑怪奇な瘴気の谷

さあ、タオ・ホーも見つけたことだし、次の目的は黒ドラゴンだ。エドナの2つの塔で手に入れたロドル語の聖書と白銀のコインを持って、会いに行こう。ところが黒ドラゴンに会うためには、タオ・ホーの家があったところから、瘴気の谷という不気味な谷を通っていかなければならないのだ。

この谷、一歩足を踏み入れたら、あまりの複雑さにそのまま帰りたくなってしまうだろう。谷の中に穴がいくつか空いていて、そこに入ると違う場所に出てしまうのだ。1つ1つの谷はわりと小さいものだが、穴の数がとても多い。谷の形と穴の位置を記録しながら慎重に進んでいかないと、途中で必ず迷うことになるぞ。

谷の中では、これといって重要なポイントはない。途中で体力などを回復できる泉があるが、あとはただ出口をめざして突き進むだけなのだ。といっても道は複雑だし、暗くて怖いし、おまけに強い敵がどひゃどひゃ出てくる。出口にたどり着くにはかなりの努力が必要だと思ったほうがいい。

さて、無事に瘴気の谷を抜けきることができたら、今度こそ黒ドラゴンに会うことができる。小さな洞窟に入ると、中に黒ドラゴンがいた。さっそく話しかけてみよう。そして、ロドル語の聖書と白銀のコインを渡すと、タオ・ホーの病気の治療法を教えてくれた。マランという男と一緒にタオ・ホーをエウレスの町の太陽の神殿に連れていけばいいらしい。そういうわけで、次にいくべき場所は、エウレスの町ということになった。

うひゃーっ これはたいへん

## 黒ドラゴンに会うと

はじめのうちは警戒している黒ドラゴンも、こちらから襲いかかったりしない限り何もしてこないので安心して話しかけよう。むやみに襲いかかったりすると、洞窟の外に吹き飛ばされてしまうのだ。

⬆黒ドラゴンに会うにはこの穴に入れー。

⬆こいつがうわさの、黒ドラゴンだなっ。

## エウレスの町

黒ドラゴンに会って太陽の神殿の情報を聞くことにより、ディノたちはエウラドーナ国のエウレスという町に行けるようになる。ここでの目的はもちろん、太陽の神殿に行ってタオ・ホーの記憶を取り戻すことだ。しかし、いきなり神殿に行ってもすぐには取り合ってくれない。あることをしなければ何度行ってもむだ足になるのだ。

また、この町でも新しい仲間が加わるぞ。今度はとってもかわいい女の子だったりして。とにかく、先は長い。一刻も早く謎を解こう。

⬆お告げの泉のエウラドーナ国の中にエウレスの町はあるのだ。

➡エウレスの町には、好奇心の強い妖精種の民族が住んでいる。

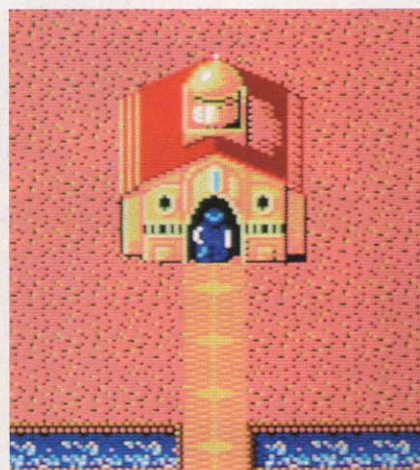
今夜も朝まで

# パワフルまぁじゃん2

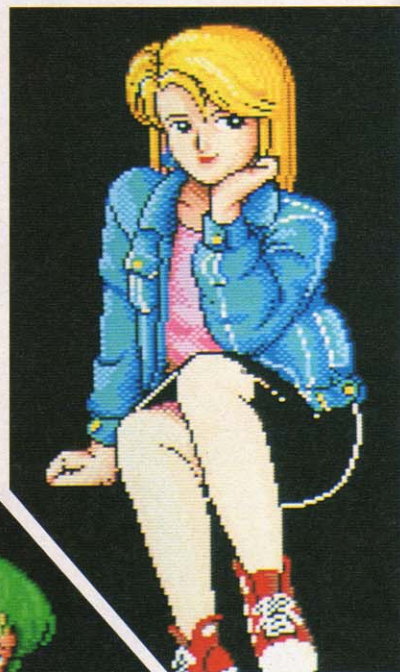
データ集

## 今夜はどの娘をせめよーかな？

パンパカパーン！ 『パワフルまあじゃん2』のデータ集が発売になりまーす。何のデータかって？ でへへ、そんなのきまってるじゃん。このソフトだって、エキサイト麻雀めあてで買ったんでしょ……。わかってるって。

■デービーソフト MSX2 2,600円［税込］（2DD）TAKERUにて販売

いやーうれしい。何がうれしいって、女の子を脱がせるぐらいうれしいことはない。いやいや、健全な少年パソコン誌で、こんなことを言ってはいけないな。それにしても、発売されてまだ間もないのにもう新しい女の子のデータ集が出るなんて、デービーに感謝。ただし、これはただのデータだけだから、『パワフルまあじゃん2』を持ってないと遊べないよーん。

**佐々木静香 17歳**
B型 高2

好きな曲はヘビメタで、ギンギンのライブにからだがうずいちゃうんだって。でへへ、いったいどこがうずくのかなー、ってこれじゃ変態だな。

**吉岡沙織 21歳**
B型 OL

少し露出狂。こーゆーお姉さんに手ほどきされて初体験、なんてのが少年の夢なんだよなー。

**田村良子 19歳**
A型 短大生

趣味は、旅行に行って、いい男とひと夏のアバンチュール……。旅は開放的で、人を大胆にさせるからね。

**清水啓子 16歳**
B型 高1

ソフト会社に入ってハッカーになりたいという変な娘。でも、今回の10人の中で一番かわいいなあー。

**山口浩美 19歳**
O型 大学生

北海道にスキーに来て、夏美ちゃんにスカウトされる。もちろん本人は脱がされることは知らない……。

**小川秋子　16歳**
O型　高1
出ました、ロリーな感じ！　かわいい顔とはうらはらに、大胆なポーズを披露してくれるぞ！

**五十嵐夏美 23歳** AB型 コンパニオン
ねえ、わたし前よりきれいになったでしょ？
それに、ちょっぴり大胆になったのよ……。うふふ。

## 今夜もなつみがおあいてヨ♥

**森川由紀　19歳**
A型　デザイナー
今年なったばかりのデザイナーのタマゴ。Mマガにもこんな若くてかわいいデザイナーがいたらなー。理想と現実のギャップは大きいのだ。

フロンガス

FSX

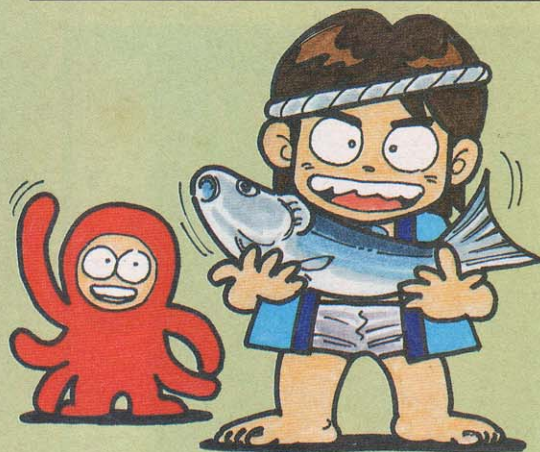
**中村沙也加　22歳**
O型　国際線スチュワーデス
せっかくスチュワーデスなんだから、制服で登場してほしかったなあ。そのほうが、燃えるのに……。男は制服に弱いから。オレだけかな？

## この娘が今回の シークレットギャルだ!!

年齢、3サイズは不明。分かっているのは、名前がミキちゃんだということだけだ。しりとりで夏美ちゃんに勝つと暗号を教えてくれるよ。

### 出張レビュー もりけんの 脱衣麻雀を斬る!!

いいね、これ。女の子の絵はかわいいし、脱ぎっぷりもいいしね。最後のほうの絵なんか、見てるこっちのほうが恥ずかしくなってくるぐらいだ。やはり、麻雀ゲームはこうでなくちゃ。他のはいまひとつおとなしくて、自称スケベの俺にはどーも物足りなかった。そんなときに出会ったのがこの『パワまあ2』だった。これを初めて見たとき、俺は神の啓示を授かった心境だった。これだ、これが俺の求めていたものだ！　俺はこのゲームに一生を捧げてもいいってね。ちょっとオーバーだが、それから俺はこれを三日三晩ぶっとおしでやり続けた。もちろん、エキサイト麻雀だけを。そして、月日が流れ、熱も冷めようとしていたある日。「もりけんさん、いーもんありますよ」と、ラメンちゃんがニコニコしながら1枚のディスクをもってやって来た。それが何だったのかは、言うまでもないだろう。以来、寝不足の日々が続いている……。

評/もりけん
（脱衣麻雀千人斬り）

最初から裏技を使ってゲームをプレイするのは、よくないぞ。でも、何度プレイしても先に進まない！ あー欲求不満プリプリ！ なんて場合はやっぱり技あり一本だ。これで睡眠不足とはおさらばだぜぃ。いやーこりゃまいったね。

## 技あり F1スピリット3Dスペシャル

### いきなりダッシュ！

まず車の作成のときにギアはオートマチックにしてください。そして、ゲームが始まったらまず車を止めます。そして、Bボタンを連射しながら、Aボタンを押しっぱなしにすると、いきなり最高速で走りますよ。

北海道　吉村健吾

⬆タコメーターがレッドゾーンに突入すれば、時速はいきなり300キロ！ だ。

⬆ピットから出るときにこの技を使えば効果的だ。連射パッドが使いやすいぞ。

## 一本！ サイコワールド

### いろんなモード

⬆このとき F4 キーを押すと、モードがいろいろ変わるわけだ。スゴイ！

⬆このトークモードは、とにかくスゴイ！ 一回やるとやみつきになるぞ

ゲームが始まったら、F4 キーを押してください。ルシアの色が変わって画面の上に現在のモードが表示されます。モードは F4 キーを押すたびに変わります。

POWER MODEでは、0から9のキーを押せば、ルシアの超能力がパワーアップ。また、EXTRA MODEで F5 キーを押すと変なモードだぁ！

京都府　足立　准

## 一本！ ディスクステーションスペシャル春号

### 裏技の集合だーい！

●ランダーの冒険

Tキーを押しながらたちあげればサウンドテストになります。

ESCキーを押しながらたちあげれば、音楽が消せます。

●平安妖怪伝

Tキーを押しながらたちあげればサウンドテストです。

ゲーム中にSキーを押せば、途中経過をセーブできます。

●うさ雀

マジックの説明中にTキーを押せばサウンドテストざます。

マジックの説明中に、ナナメにジョイスティックを入れてAボタンを押せば、ラウンドセレクト。たとえば左下で無口なアーノルド君。右下でジャンコップ。左上で最後の敵、ハジャオーと対戦可能なのだ。

福袋 ディスクステーション#SP

⬆コンパイルのソフトって、絶対こういう裏技があるからスキさ！ うひょひょ。

●アレスタ＆ゴルベリアス図鑑

サウンドテストのときシフトキーでFM音源とPSGの切り替え。

東京都　立花隆之

⬆うさ雀の音楽って、なんかイカスねぇ。

⬆FM音源内蔵マシンでもPSGで聴ける！

## 技あり 中華大仙

### ステージクリアー

あの中華大仙で、ステージクリアー技がありました。まず、ゲーム中にESCキーでポーズをかけます。そしてF2とシフトキーを同時に押してから、BSキーを押せば次のステージにいきます。

このゲームは自分のキャラが大きいので、かなり難しいですよね。でも、この技を使えば先のステージへ進むことができるのだ。これはなかなか便利な技だぞ。

宮崎県　後藤崇宏

⬆どこからでもステージクリアーできるのだ。ボスとも戦わないですんじゃうぞ。

⬆仙人に称号をもらう場所までワープする。最終ステージの難易度は高い！

## 技あり 新九玉伝

### 最強の攻撃！

⬆最初の弱っちいキャラでもできるのだ。

⬆こうしてカベに体当たりしてるだけだぞ。

新九玉伝で、とっても強力な攻撃方法を見つけたよ。主人公をカベにくっつけて（向きはどうでもいいぞ）そのままカベに向かって体当たりをする。そうすると、近寄ってきた敵をほとんど無傷でやっつけられるのだ。

レベルが低くても、ある程度の敵を倒すことができるのが、最大のポイントです。装備が弱い前半などで、経験上げをするときに使えばかなり効果がありますよ。やってみてください。

鳥取県　塚寄史明

## 有効！ ゼビウス

### フラグの場所

ゼビウスのスクランブルモードで、フラグの位置がわかりました。ソルバルウが1機増えるフラグはエリア1の最初の川の左側にあります。またフルパワーになるフラグはエリア7の最初の川の左側をブラスターで撃てば現われます。

神奈川県　高橋秀和

⬆このフラグは1UPするヤツなのだ。

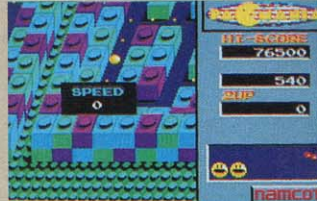
⬆こちらはフルパワーになるフラグね。

## 技あり パックマニア

### スピード調整

わはははは。パックランドのスピード調整機能がわかったよーん。ゲーム中にカベでキャラが止まったら、TABキーを押して。そうすると、スピード調整ができますよ。すごいでしょ。ちなみに私の弟がみつけたんだよ。

東京都　宮田貴子

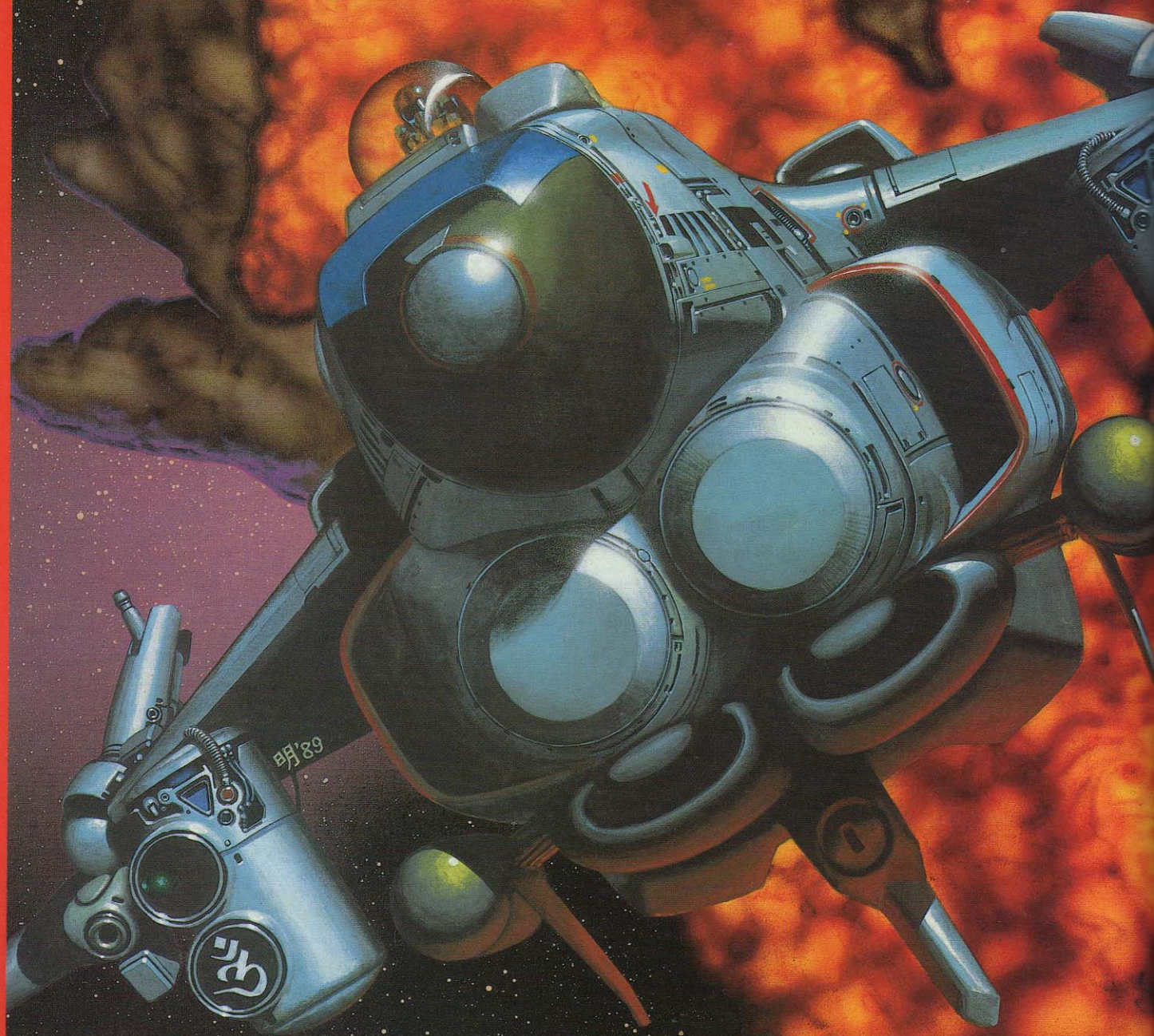
⬆初心者はやっぱりスローな9かな？

⬆慣れたら0に挑戦だ。はやいぞぅ！

## キミも有段者を目指せ！

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本（5点）、技あり（3点）、有効（2点）、効果（1点）、教育的指導（－1点）のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

## はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す！
ゲーム中にF1でポーズをかける
① フル・パワーアップ　LARS18TH　リターン
② ステージスキップ　NEMESIS
③ 一定時間無敵　METALION
と入力し、F1でポーズを解除！
●パロディウス1本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

# 特集 シューティング

は楽し!

シューティングゲーム・コンストラクション

## 90 吉田建設

MSX2+ユーザーのみなさん、お待たせ! 縦スクロール面、横スクロール面、全24ステージを自在に組み合わせて、シューティングゲームをコンストラクションすることができる『吉田建設』の登場なのだ! おまけに、FM音源のBGMが全32曲も入っているぞ!

## 98 シューティングゲーム史

インベーダーゲームからR-TYPEまで、シューティングゲームの歴史をふり返る。見逃すことのできない、MSXの代表的なシューティングゲーム作品年表も大公開しよう。

## 104 漢字シューティング

"MSX2+の漢字&横スクロール機能を生かしたゲームはできないか!?"の問いに真剣に取り組んだMマガスタッフは、遂に究極のシューティングゲームを作り上げたのだった。

## 106 サイバースティック

シャープのX68000用に開発されたアナログジョイスティック。それはゲームの歴史を塗り替えてしまう大事件なのだ。MSXにも接続可能な"サイバースティック"の秘密をさぐる。

MSX2+専用

シューティングゲームコンストラクション

# 吉田建設

**シューティング業務拡張のため、吉田工務店から吉田建設へ社名が変更になりました。これからは横スクロールやFM音源などにも力をそそいでいく所存です。未来へ躍進する吉田建設をよろしくお願いします!!**

⬆吉田建設のタイトル画面なんですけど、もちろん、コレもエディットできるぞ。

## 吉田工務店から吉田建設へ!!

インベーダーゲームから始まってゼビウスを経てR-TYPEまでのシューティングゲームの流れは、アーケードゲームの存在を無視するわけにいかない。当時、いや現在でもそうだけど、そのゲームだけの目的でハードから開発するアーケードマシンと汎用のパソコンでは、そのグラフィックの表示能力に大きな隔たりがあった。

また、価格の面でも業務用のゲームマシンと個人ユースのパソコンでは大きく違う。しかし、多少のグレードダウンはやむを得ないとしても、ゲームセンターにあるゲームを自分のパソコンで遊べるというのは感激だったのだ。

パソコンゲームのもう一方の流れは、テーブルゲーム、ボードゲームといった、じっくりと考えプレイすることのできるタイプのゲームだ。アドベンチャーゲームが登場し、ロールプレイングゲームやシミュレーションが今のパソコンゲームの主流になっている。

それでは、もうシューティングゲームはダメなのか、といえばそうではない。シュティングゲームの緊張感とか爽快感などは、ほかのゲームでは味わえないものだ。

パソコンのメモリが増え、ロールプレイングゲームなどは、ますます、複雑になり、ゲームを終了させるまでのプレイ時間もかなり長くなっていると思う。さらに、ゲームを始めるにあたっては、まず、マニュアルを熟読しないといけないような状態だ。そこがいいのだ、という見方もあるけど、ゲームを始めるにも、それなりの覚悟が必要となった。とても、ちょっと時間があいたときに、始められるような手軽なものではなくなっているような気がする。

シューティングゲームは、その点、気分転換にちょっと、というカンジでプレイすることもできるし、じっくりプレイすることもできる。ロールプレイングゲームでいう経験値は、シューティングゲームの場合、ほかならぬプレイする人自身の経験値だから、ある程度、遊び込んで、今までクリアーできなかったステージをクリアーできたときの喜びも大きい。

しかし、シューティングゲームも問題がないわけではない。それは、難易度の問題だ。シューティングゲームの腕というのは個人差があるので、ある人には簡単でも、ある人には難しいという結果になる。ロールプレイングゲームなどの場合は誰でも時間さえかければエンディングを迎えることができるが、シューティングはそうはいかない。

非常に前置きが長くなってしまったけど、このシューティングゲームの宿命を解決する最終的な手段は、それぞれのプレイヤーの腕に合わせてゲームを作る以外にないのではないかと思う。

MSXマガジン1988年7月号で紹介した『吉田工務店』は、シューティングゲームをコンストラクションするツールだったわけだ。敵キャラの作成から、マップの作成まで、すべて、それぞれのユーザーの好みに合わせて作ることができる。また、敵キャラの動きや弾の

### 吉田工務店

今もTAKERUの売り上げTOP10に名を連ねる、好調な売れゆきの『吉田工務店』だ。Mマガ編集部にも、毎日のように吉田工務店で作ったシューティングゲームが届く。

### 吉田工務店データ集 Vol.1 Vol.2

吉田工務店のユーザーから送られてきた、とくに優秀な作品を収録した『吉田工務店データ集』。現在、VOL.1とVOL.2がTAKERUから発売されている。

| タイトルメニュー | |
|---|---|
| ★ゲーム | サンプルゲームや自分でコンストラクションしたゲームで遊ぶモードだ。 |
| ★コンストラクション | このモードを選ぶと、コンストラクションモードのメニュー画面になる。 |
| ★ステージの順序 | ここで、じっさいにプレイするステージの順序を替えることができるぞ。 |
| ★取り扱い説明書 | 吉田建設の構成、操作方法などを説明するメッセージが表示されるのだ。 |
| ★ミュージックモード | FM音源6声+リズムパターンで構成された全32曲のBGMを聴くモード。 |

速さといった難易度の設定も簡単に行なえる。つまり、ひとりひとりのプレイヤーに対してオーダーメードのシューティングゲームを作成することが可能になったといってもいい。

『吉田工務店』の魅力は、なんといっても、自分がゲームデザイナーになって、ひとつのゲームを作り上げられることだと思う。

本誌で紹介と同時にTAKERUで販売を開始した『吉田工務店』は、いまだにTAKERU売り上げベスト10に顔を出すほど好調だ。MSXマガジン'89年1月号では、『吉田工務店』によって作られたシューティングゲームの優秀作10作を集め、『吉田工務店データ集』Vol.1、Vol.2としてTAKERUから発売するまでになった。

その『吉田工務店』をさらにグレードアップし、MSX2+専用ソフトとして登場したのが、今回紹介する『吉田建設』だ。

『吉田工務店』から『吉田建設』になり、新たに付けられた機能やパワーアップした機能は枚挙にいとまはないが、とくに挙げるとすれば、なんといっても横スクロールステージをエディットできるようになったことだろう。

縦スクロール面、全12ステージに加え、横スクロール面、全12ステージを自由に組み合わせて、ひとつのゲームを作り上げることができるのだ。

さらに、FM音源全30曲のBGMや自機のオプションが4つのパターンの中から選べること、敵キャラ、ボスキャラの動きのパターンの豊富さ、マウス対応で使いやすいエディタなど、どれをとっても『吉田建設』の名に恥じないコンストラクションツールとなっている。というわけで、やっぱり、シューティングは楽し! なのだ。

## FM音源BGM全32曲

<< ミュージック モード >>
カーソルキーで操作してください。
左:曲を選択する
右:曲を選択する
上:演奏を開始する
下:タイトル画面に戻る
音楽番号:05　作曲者名:吉田 哲馬

⬆ミュージックモードで吉田建設に入っている全32曲、すべてのBGMを聴こう。

吉田建設のBGMはFM音源のカッコイイ曲が全32曲も入っている(ただし、BGM19番のようなヘンな曲も中にはある。くわしくは、97ページの歌詞募集を見てくれ)。このBGMを聴くだけでも吉田建設を買ってよかったと思えるくらいの出来だぞ。当然だけど、FM音源を内蔵していないMSX2+では、動作しないので注意してくれ。

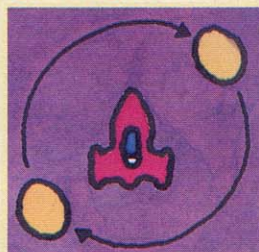
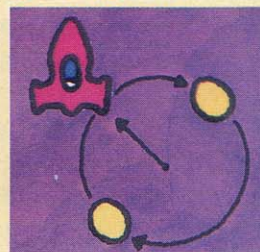
## オープニングメッセージを書く

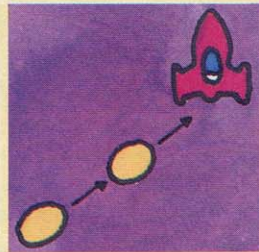
タイトル画面で、しばらく何も入力しないでいると、ビートのきいたBGMにのって表示されるオープニングメッセージ。これも自分でエディットできるぞ。漢字の表示や入力ができるMSX2+だからこそできる機能だね。ここには自分で作ったオリジナルゲームの背景となるストーリーなどを書いておくとカッコイイと思う。

このようにして、画面を作ります。
みなさん わかりますね ?
作者からの メッセージ でした。
こんなふうにして　画面を作るねん
なんやて わからへんて ?
作者からの メッセージ やで

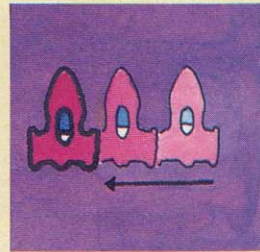
⬆吉田哲馬からのメッセージだ。あんたは何を考えてんとんしんとんてんしゃん。

## オプションの動きを設定

### OPTION★1

⬆サンプルゲームで設定しているのはコレ。自機を中心としてオプションがグルグル回るというヤツ。

### OPTION★2

⬆これはグルグル回る点ではオプション1と同じ。ただ、その中心が自機から少し遅れて付いていくる。

### OPTION★3

⬆自機の動いた軌跡をトレースするように追尾してくるオプションだ。まるでグラディ○スだな……。

### OPTION★4

⬆自機の残像を引くような動きをするオプション。自機の動きが止まれば、自機と重なってしまうぞ。

## なぜか吉田がトレンディー!

吉田戦車

⬆Mマガ編集部でも吉田戦車のマンガは評価が高いのだ。

気になり出すと気になってしょうがないが、最近、吉田という名前をよく目にすると思いません? 町を歩いていても、電車に乗っていても、ふと、吉田という名前に目が止まってしまう。

そういえば、吉田工務店で作ったオリジナルゲーム募集には、4、5人の吉田くんが応募してきて驚いてしまった。これが鈴木だとか佐藤なら、まあ、たくさんある姓だからと納得もするのだが……。日本で吉田が異常発生でもしているのだろうか?

アイドル系では吉田美奈子、吉田真里子が気になるし、マンガ家なら、何といっても吉田戦車だね。やはり、時代のトレンドは吉田なのかね。気になるなぁ……。

一般建築設計施工 吉田工務店

### あら、ここも吉田だ!

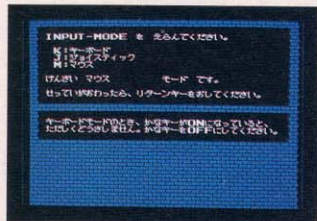
### あら、ここも吉田だ!

# 縦スクロールステージをコンストラクションする!

モードを選択して、スペースキーを押してください。
★ 縦スクロールステージの作成〈ファイルA～L〉
横スクロールステージの作成〈ファイルN～Y〉
縦共通データの作成
横共通データの作成
タイトル画面データの作成
エンディング画面データの作成
オープニングメッセージデータの作成
プレイヤーキャラクタのオプション形態の設定
タイトル画面に戻る
各作成モードで入力モードを変更する時は、SELECTキーを押してください。

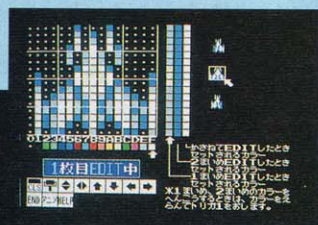
➡エディットできる項目は、こんなにたくさんある。

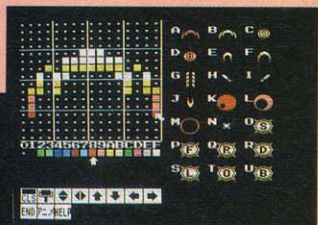
このモードでは、FILE♯AからFILE♯Lまで、全12ステージのエディットができる。エディットの項目を列挙してみると、自機や弾、パワーアップパーツのグラフィックパターンや、敵キャラの動き、マップデータなどがある。基本的に前作の『吉田工務店』と同じ操作方法でエディットできるので、前作を使ったことがある人ならばすぐに使いこなせるようになるだろう。とくに今回はマウスを使用することができるので、操作性がかなり向上しているぞ。

とはいったものの、これだけたくさんエディットできる項目があると、「どこから手をつけていいのかわからないよーん！」なーんて困っちゃう人も多いハズ。そんな悩める小羊ちゃんたちのために、カッコいいシューティングゲームを効率よく作るための方法を伝授してあげよう。

⬆今回は、キーボード、ジョイスティック、マウスのいずれも使えるのだ。

まずは自機のエディットから始めてみよう。なんてったって自分で操作するマシンなんだから、愛情(!?)を込めてデザインしてやることが肝心だ。とくに吉田建設では横1ラインに3色まで使うことができる(下のコラムを参照)から、より凝ったキャラクターを作ることができるぞ。ただひとつ注意すべきことは、あまり変な色使いをすると見づらくなってしまい、ゲーム性が低くなりがちなので、なるべく見やすい色を使うことを心がけてほしいということだ。これは弾やパワーアップパーツのデザインのときにもいえることなので、十分に気をつけてね。

## 自機の作成

このモードでは、1つのキャラクタをスプライト2枚重ねて作成します。
ドットをセットした場合、それぞれのスプライトのドットは、
1枚目EDIT中の時 1枚目:ON 2枚目:OFF
2枚目EDIT中の時 1枚目:OFF 2枚目:ON
重ねてEDIT中の時 1枚目:ON 2枚目:ON
となります。カラーはカラースクリーンによって決まります。
ドットをリセットした場合は、1枚目も2枚目もOFFとなります。
カラーを変更する時は、カラーを選択したあと変更したいラインのカラースクリーン上でトリガ1を押してください。

⬆自機は横1ラインに3色までつけることが可能になっている。かっこいい機体をデザインしようね。

## 弾の作成

⬆弾やパワーアップパーツのデザインのさいは、は見やすさ、わかりやすさに十分配慮するようにしてほしい。

できあがったら、今度は敵キャラクターのエディットをしよう。自機と違って横1ラインごとに1色しか使えないので、デザインするのに苦労するかもしれないけれど、工夫しだいでなかなかカッコいいキャラクターが作れるぞ。

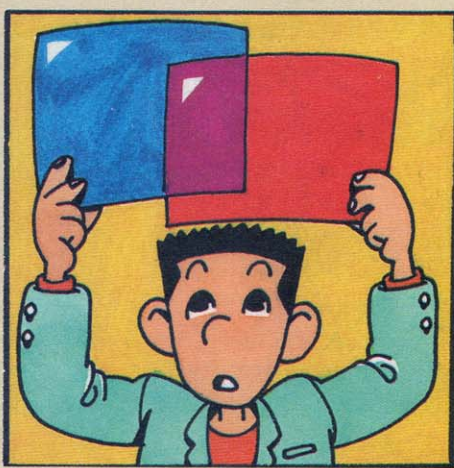
もっともデザインが難しく、そして面倒なのがマップデータだ。少ないパーツを効率よく組み合わせる、ということを念頭に置いてデザインするようにしよう。

さて、ひととおりエディットを済ませたら、入念にテストプレイをしてゲームバランスの調整をすることが大切だ。この作業で、ゲームのよしあしが決まってしまうと言っても過言ではないぞ。

## 必殺スプライト2枚重ね ▶▶▶▶

吉田工務店ユーザーのなかでもっとも要望が強かったのが、キャラクターにもっとたくさん色をつけられるようにしてほしい！ ということだった。そこで吉田建設では、自機に限って横1ラインに3色までつけることができるようになったのだ。

これは、MSX2の特殊なスプライト機能を使用することで初めて可能になったもので、2枚のスプライトパターンを使うことによって複数の色を出しているのである。

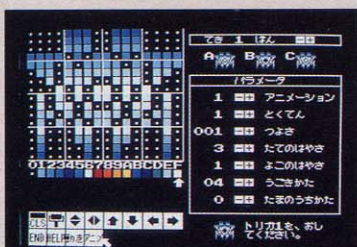
スプライト2枚でどうして3色出せるのか。これを正しく理解するためには論理演算の知識が必要なんだけど、簡単に言うと、2枚のスプライトパターンの重なっている部分に第3の色が出るようになっているのだ。ちょっと複雑だけど、うまく使いこなしてね。

## タテが好き

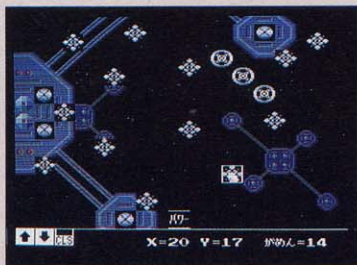
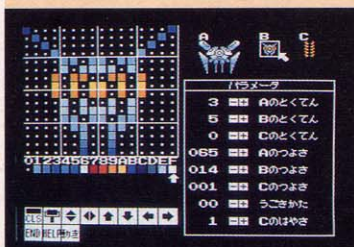
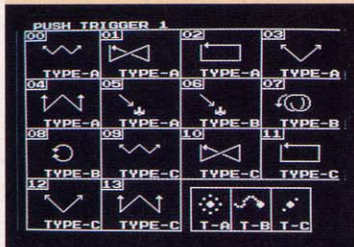
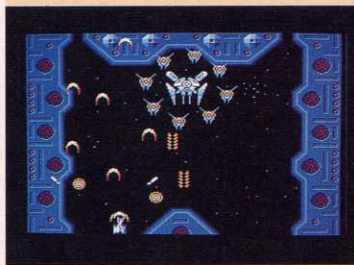
なんだ「このおっさんは?」といぶかる人もおいでだろうが、まあ、許してくれ。じつはMマガの編集チョの小島だ。この人、曲がったことは大嫌いという困った性格で、エクスクラメーションマーク、"!"もご覧のように立ててしまうほど、タテが好き！ 人間なのであった。

## 敵キャラの作成

敵キャラクターは、1ステージにつき、最高10種類までエディットできるようになっている。

まずはグラフィックパターンを作ってみよう。横1ラインにつき1色ずつと、色数が制限されているのがちょっとつらいけれど、3パターンまでアニメーションさせることができるから、実際に作ってみると意外にきれいなキャラクターを作ることができるぞ。

グラフィックパターンができたら、今度は動きかたや強さの設定の番だ。吉田建設では、移動パターンが20とおりも用意されている。登場させる場面をよく考えて、それに合った動きを選ぼう。また、強さの設定では、あまり硬くしすぎると遊んでいて爽快感がなくなっちゃうので、ほどほどにしておこうね。

⬆これがキャラクターのデザイン画面。キミのセンスが問われるところだ。うまくやれよ。

⬆ごらんのとおり、動きのパターンは多種多彩。もちろん、どれを選ぶかはキミの自由だ。

⬆設定が終了したら、さっそくテストプレイをして気にいらないところを修正しようね。

⬆本体、オプション、弾の3つのパーツに分けてエディットするようになっているのだ。

⬆動きのパターンを決めるときは、あらかじめ背景の形をよく考えていたほうがいい。

⬆これはサンプルデータの1面のボスキャラだ。こんなキレイなやつを作ってほしいな。

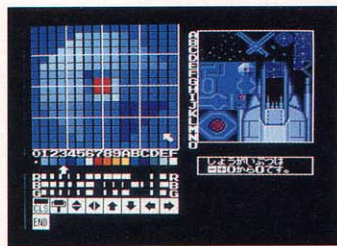
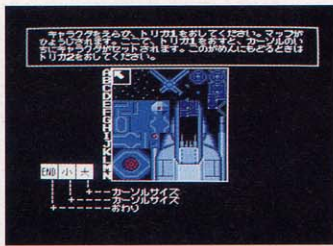
## ボスキャラの作成

ボスキャラには3つの形態があって、どれも32×32ドットの本体と16×16ドットのオプションによって構成されている。Aタイプは、本体の回りをオプションがぐるぐる回る〝ファ○タジーゾーンの○ランダ〟パターン。Bタイプは本体のうしろにオプションが金魚のフンみたいにつらなる〝ドラゴン〟パターン。そしてCタイプは本体の回りを弾が大量に飛び交う〝よくわからないが派手だぞ〟パターンだ。それぞれの移動パターンも豊富に用意されているぞ。

ボスキャラはシューティングゲームの華。せっかくほかがよくできていても、こいつがなさけなかったりすると、一気にしまりが悪くだらしないゲームに見えてしまう。だから、ここは一発、気合を入れてデザインしてほしいな。

## ✚✚✚✚ マップの作成 ✚✚✚✚

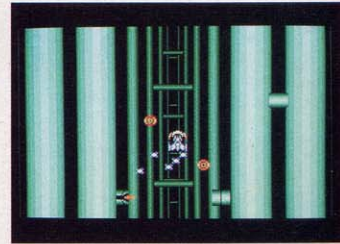
さっきも書いたが、マップデータの作成は非常に難しい。じつに18画面分もあるスクロール画面に、限られたパーツをうまく組み合わせて配置していかなければならないからだ。

したがって、パーツのデザインにはかなり気を使う必要がある。変化に富んだマップを作るためには、できるだけ少ないパーツで済むように、縦横のつながりを考えてデザインするようにしよう。

⬆これがパーツのエディット画面。もちろん、障害物を設定することだって可能だ。

⬆マップの作成をしているところ。これが終わると、一気にゲームらしくなるぞ。

⬆サンプルとして入っている氷の面。これでパーツの使い方を研究してみてね。

さて、パーツができあがったら、今度は実際にそれをスクロール面に並べてみよう。この作業はかなりしんどいかもしれない。いきなり完璧なマップを作ろうとはしないで、まずは適当に並べておいて、テストプレイを繰り返しながら少しずつ手直しを加えていくようにしたほうが確実だぞ。

## 驚異の4重スクロール!

⬇敵キャラをうまく使って、深みのある画面を作っている高速スクロール面だ。

上の2点の写真は、サンプルデータとして入っているもの。両方とも、試行錯誤をしながら時間をかけて作ったものだ。あせらずに、じっくり取りかかろうね。

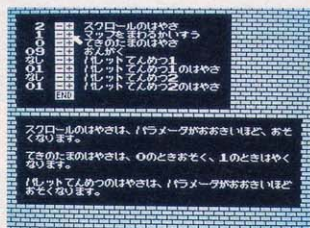
# 横スクロールステージをコンストラクションする!!

吉田建設の最大のウリ、横スクロールステージを作ってみよう。

作成する手順は、縦スクロールステージとまったく同じ。FILE＃NからFILE＃Yまでの12ステージ分作成することができるのだ。

ただ、せっかく横にスクロールするんだから、それを最大に生かしたステージを作りたいよね。それでは、縦スクロールゲームと横スクロールゲームにはどんな違いがあるのか、考えてみよう。

アーケードゲームや市販のゲームソフトなどを調べてみると、縦スクロールのものと横スクロールのものでは、次のような相違点があることがわかる。

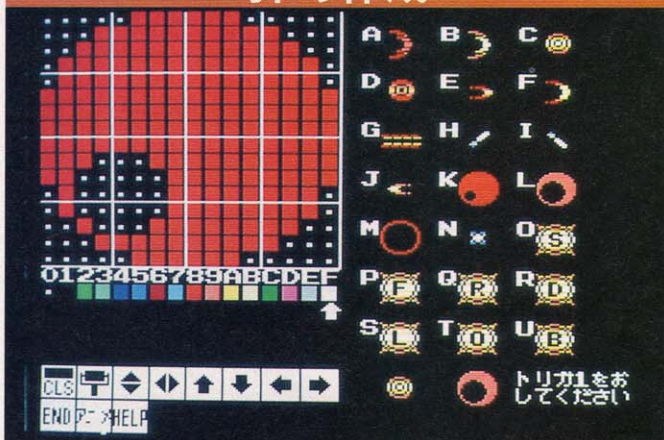
縦スクロールのゲームは、視点を上方に置いて、上から画面を見下ろすような画面構成（一般的にトップ・ビューと呼ばれている）にしている場合が多い。それに対し、横スクロールのものでは、画面を横からながめている、ちょうど断面図を見ているような画面構成（サイド・ビューと呼ばれている）を採用しているのがほとんどなのだ。

もちろん、市販のソフトがそうだからといって、無理に同じ形式を踏襲しようとしなくてもいい。完全にオリジナルのパターンを編み出すことができれば、それにこしたことはないのだ。

でも、多くのゲームが同じ形式を取り入れているのには、それなりの理由があるはずだよね。だから、市販ソフトのいいところはどんどん取り入れちゃおう。まあ、ものまねばかりじゃだめだけどね。

⬆スクロールの速さやパレットの点滅など、細かいところまで設定できるのだ。

## 自機の作成

⬆横スクロールステージなんだから、当然自機は横向きにデザインすることになる。

## 弾の作成

⬆縦スクロールステージのところでも書いたが、見やすさ、わかりやすさが大切だ。

## ヨコが好き

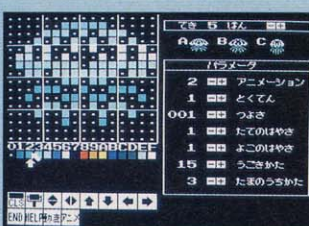
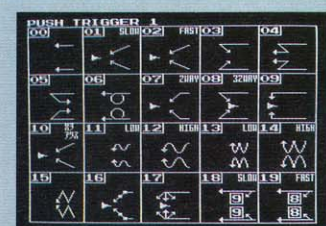
はじめは、ナナメが好き！ という菅沢美佐子に登場願おうと思ったが、ナナメとヨコではちょっと違うななどと考えていたら、肩が凝ってしまった。そこで、小林製薬株式会社のアンメルツヨコヨコである。やはり、ヨコヨコがポイントだね。

# 敵キャラの作成

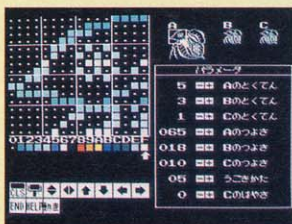
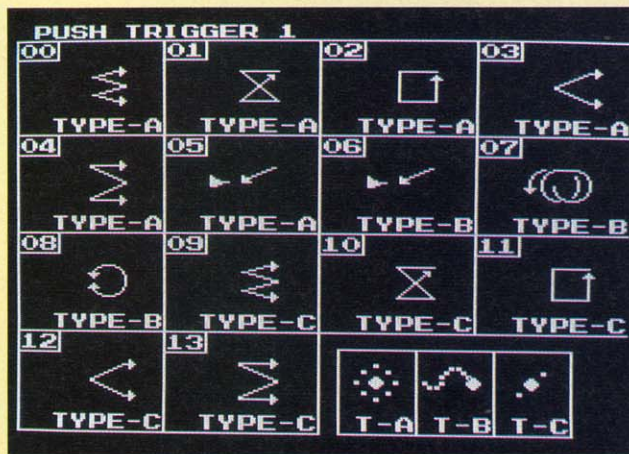
敵キャラクターの動きを作るときにも、当然横スクロールを生かしたものにしたいよね。そこで、どんな利点があるか考えてみると、縦スクロールステージでは平面的な動きしか表現できないけれど、横スクロールステージでは重力を感じさせるような動きができる、ということが挙げられるのだ。これを利用しない手はないぞ。

ただ、横画面の場合キャラクターが横にたくさん並んでチラツキやすいので注意しよう。

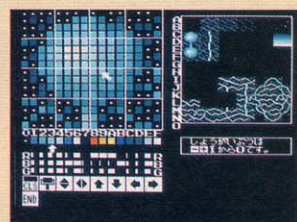
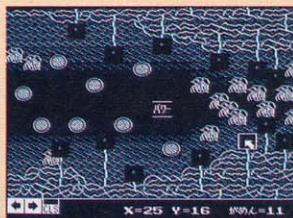
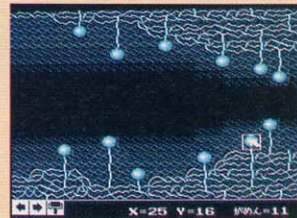
⬆操作方法がわからなくなったときは、〝HELP〟を選択するといいぞ。

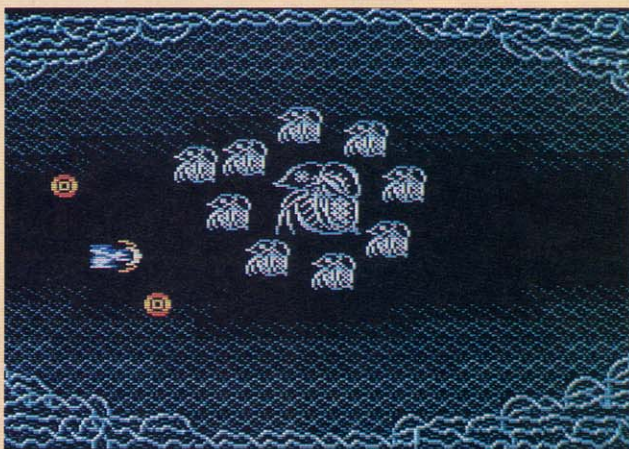
⬆１ステージに最高10種類まで敵キャラを作ることができるのだ。

⬆横１ラインに１色でも、うまくデザインすれば十分にカバーできるぞ。

⬆動きかたのパターンは、横画面であることを念頭に置いて選ぼうね。

## ボスキャラの作成

横画面の場合、ボスキャラに弾が当たりやすいので、縦スクロールステージのボスより少々カタメに設定しておいたほうが良さそうだ。それから、動きや形態によってはチラツキがかなり目立ってしまうので、よく考えてエディットしよう。

⬆方眼紙などにあらかじめ下絵を書いておくと、比較的楽にデザインできるぞ。

⬆チラツキを考えて、なるべく横にスプライトが並ばないような動きを選ぼう。

## マップの作成

縦スクロールステージと同じように、少ないパーツをどのようにして組み合わせるかがポイントになってくる。マップのデザインしだいで、受ける印象が大きく変わってくるから、時間を惜しまず、ていねいに作っていこう。できあがったときの喜びは何物にも代え難いぞ。

⬆縦スクロールステージと違って、こーんな感じの地上物を作ることもできる。

⬆パーツを配置するときは、地上物の間隔のとりかたが重要になってくる。

⬅敵キャラの配置をしているところ。横にたくさん並ばないようにしようね。

⬆配置が完了したら、何度もテストプレイをしよう。完成は目の前に迫ってるぞ。

## もうひとりのT・吉田かく語りき

『吉田工務店』、『吉田建設』の作者は、吉田哲馬くんであるが、ここに、もうひとりの吉田くんがいる。彼は『吉田工務店』で作ったオリジナルゲームの募集で、見事『ZELIXER』という作品で入選した吉田孝広くんだ。彼の作品は『吉田工務店データ集VOL.2』に収められ、TAKERUから発売されている。

彼は、その後、TAKERUの印税でフランスに留学し、ヨーロッパ各地を転々としたあと、フラリとMマガ編集部に居ついて、『吉田建設』のサンプルゲームのグラフィックも手がけている。

「にゃはは。ウソばっかり書かないでくださいよぉ、フランスになんか、行ったこともありません。でも、『ZELIXER』が入選して編集部から電話がかかってきたときはびっくりしたなぁ」

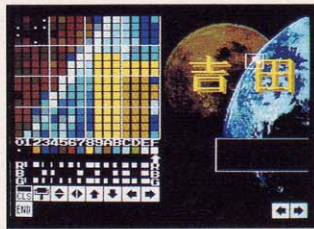
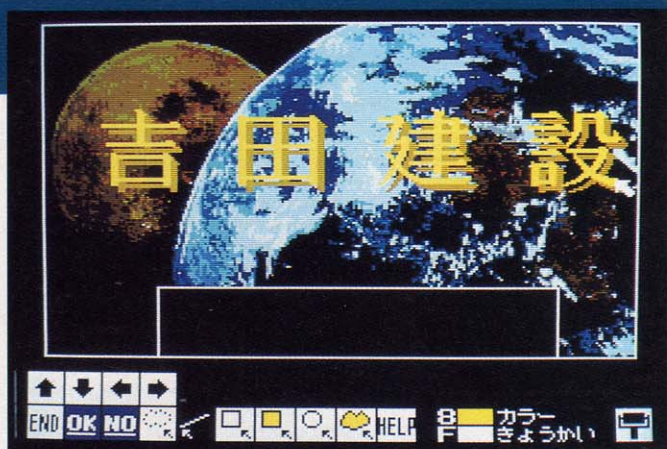
「お、なんだ、ここにいたのか、吉田くんも人が悪い。そんじゃ、あとは、まかせるから、15ワード×13ラインで、何か好きなことを書きなさい」

⬆こいつが『吉田建設』のグラフィックを担当している吉田孝広くんだ。ちょっと、はにかみ屋の好青年。

全国1,000万のシューティングゲームファンのみなさん、こんにちは。私が、もうひとりのT・吉田こと、吉田孝広です。今回、左記のようないきさつでサンプルゲームを作らせてもらったわけですが、これから『吉田建設』でオリジナルシューティングゲームを作ろう！と思っているみなさんの何かの参考になれば幸いです。

さぁ、キミも『吉田建設』で明日をつかむのだーっ!! なぁーんちゃって！ にゃははは。

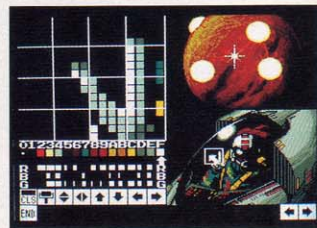
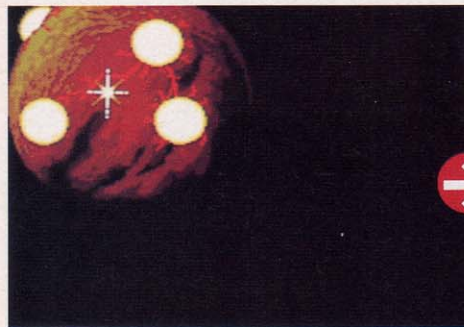
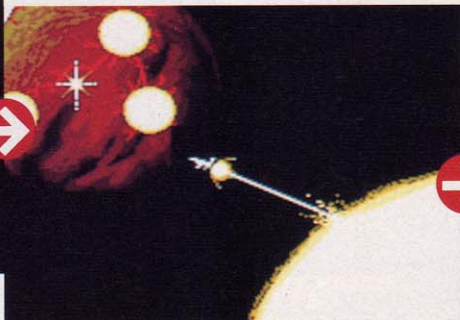
# タイトル画面の作成

いよいよタイトル画面だ。電源を入れて、まず最初に現われるのが、このタイトル画面。ゲームの導入としての重要な役割を果たしているのだから、おろそかにはできない。かっこよくキメるためには全体のバランスを考えて描くことが肝心。はじめに全体画面で大ざっぱにラフを描き、細かいところはパターンエディタで拡大して仕上げていくのが賢いやり方だ。

それから、画面中央のやや下の部分にはメニューウインドーが入るので、それを考えてデザインすること。絵の重要な部分がウインドーで隠れてしまわないように注意してくれよな。

⬆吉田建設では、タイトルの全体画面でのエディット（マウス対応）が可能となった。まず、全体を描いてから、パターンエディタで細部を拡大してエディットしよう。

# エンディング画面の作成

⬆エンディング画面は１画面を４つのブロックに分けてエディットするのだ。ちゃんと４つに分けてエディットしないと表示するときにハチャメチャになるぞ。

エンディング画面は、今までの苦しい戦いがむくわれるような感動的なものであってほしいよね。オープニングメッセージと合わせてゲームの壮大なストーリーを感じさせるようなエンディングになれば完璧だ。

エンディング画面は１画面を４つに分割し、下の連続写真のように左上、右上、左下……と順番に表示していく。そのへんを十分に考えて、うまい視覚効果を演出してほしい。注意すべきことは、ちゃんと画面を４つに分けて絵を描くこと。これを守らないと、おかしなことになってしまうからね。あとは、トライあるのみだ。

# 感動のエンディング CONGRATULATIONS!

⬆エンディングのテーマにのって、まず画面の左上の部分が表示される。やったぁ、敵の本拠地を破壊したぞっ！

⬆しかし、主人公はどうなったのだ？　そのときひとすじの光が……。続いて画面右下の部分が表示される。

⬇ふたつの画面に重なるように、左下の部分を表示。なかなかグーでしょ。主人公はチョキを出してますけど。

シューティングゲーム・コンストラクション

全国130店舗

# 吉田建設はTAKERUで販売中!

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

**吉田建設**
■機種……………………………MSX2+専用
■メディア…………………………3.5インチ2DD
■価格………………………………4,600円[税込]

今月の特集で紹介したシューティングゲーム・コンストラクション『吉田建設』は、TAKERUで販売しています。TAKERUについてのお問い合わせは、左記のブラザー工業株式会社、TAKERU事務局までお願い致します。

『吉田建設』には、あらかじめ、編集部が作成したサンプルゲームが入っています。『吉田建設』をお買い求めになり、自分でゲームをコンストラクションするときには、必ず、ユーザーディスクを作成し、オリジナルディスクは大切に保存することをおすすめします。コンストラクションモードで新しくデータを作成すると、サンプルゲームのデータは消えてしまうことがあります。

ただし、個人的な使用の目的以外で『吉田建設』のプログラムのすべて、あるいは一部をコピーすることは法律で禁じられています。

また、ユーザーが『吉田建設』によって作成したゲームは、MSXマガジン以外の雑誌に投稿したり、ソフトウエアの募集に応募することはできません。

対応機種は、MSX2+専用です。ただし『吉田建設』はBGMにFM音源を使用していますので、本体にFM音源を内蔵していないMSX2+では、使用することができませんので注意してください。

## 吉田建設作品募集!!

さて、『吉田建設』で作成したオリジナルゲームの作品募集だ。『吉田建設』は、縦、横スクロールのステージを任意に組み合わせて構成することができるので、一層変化に富んだゲーム展開にすることが可能だ。たとえば、タテ、ヨコ、タテ、ヨコという組み合わせのほかにタテ、タテ、ヨコ、ヨコという組み合わせも自由に設定できる。

また、FM音源のBGMを全32曲も用意したので、自分のイメージに合ったBGMを選択することができるのもウレシイね。

記事中でもちょこっとふれたけど、今回の『吉田建設』のサンプルゲームのグラフィックを担当したのは、『吉田工務店』の作品募集で入選した吉田孝広くん。彼の作品、『ZELIXER』は『吉田工務店データ集VOL.2』に収録されてTAKERUから販売されているぞ。

彼は今、MSXマガジン編集部でプロのゲームデザイナーの道を歩み始めている。さあ、キミも吉田くんに追い付き、追い越すような作品を作り、明日のゲームデザイナーを志すのだ……なんちゃって! とにもかくにもキミの作品を待ってますので、よろしくねん。

## BGM19番の歌詞募集!

ううむ、BGM19番の歌詞募集っていっても、何のことだかわかんないだろうな。じつは『吉田建設』のBGM19番の曲なんだけど、これがちょっとヘンな曲なんだ。面白いから、ぜひ聴いてみてよ。

「そんなこと言っても、ボクはMSX2+を持ってないもん」とスネているキミ。今月号のMピヨ(161ページ)に掲載されているリストを見てくれ。FMPACを持っていれば、MSX2+じゃなくたって、このリストを打ち込み、RUNさせれば、聴くことができるのだ。断わっておくけど、『吉田建設』にはカッコイイ曲がいっぱい入っているからね。全部が全部、こんな曲じゃないからね。念のため。

というわけで、BGM19番の曲の歌詞を大募集しちゃいます。ま、たくさん応募があるようだったら発表も考えています。

●あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
吉田建設「作品募集」係

### インベーダーから、グラディウスⅡまで

# シューティングゲームの歴史

シューティングを語るうえで、アーケードゲームは欠かすことのできない存在だ。そこでアーケード版シューティングゲームの歴史をふりかえりながら、MSXのシューティングゲームを紹介していこう！

'78
スペースインベーダー

'79
ギャラクシアン

'80
ムーンクレスタ（パワーアップ）
サスケVSコマンダー（ボスキャラ）
スクランブル（スクロール）

'81
ギャラガ
（ななめ）
（たて・よこ）
（全方向）
ボスコニアン

'82
ズーム909（3Dスクロール）
ザクソン
ゼビウス（空中、地上の撃ち分け）
ワイルドウェスタン（ループボタン）
タイムパイロット

## インベーダーからすべてが始まった……

1978年。今から11年前の話だ。当時はゲームセンターというものはほとんどなく、デパートの屋上の遊戯場の片隅にブロックくずしが置いてあるだけだった。このブロックくずしもブラウン管を使った画期的なゲームということで、物珍しさもあってか、かなり流行したがそれも長続きはしなかった。その、誰もが新しい刺激を求めていた時代に、そいつは登場した。そいつの名前は、『スペースインベーダー』。

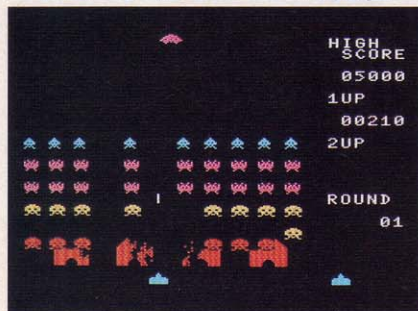
若い読者は知らないかもしれないが、これの人気はただごとではなかった。今のドラクエフィーバーなどとは比べ物にならないくらい凄かったんだから。初めは、やはりデパートの遊戯場などに置かれていたんだけどゲームの前には列ができるほどで、1回やるのも大変なぐらいだった。そのうちに、各地にゲームセンターのはしりであるインベーダーハウスや、ゲーム喫茶なるものが登場し、多少はやり易くなったのだが、それらはインベーダーブームにさらに拍車をかけ、店舗数もどんどん増えていった。

そしてインベーダーゲームはひとつの社会問題にまで発展していった。ゲーム喫茶といった店は、いろんな(？)人が経営していることが多く、当然雰囲気もそう健全なものではなかったからだ。といったわけで、各学校の校則には「風紀上よくないと思われるところ(ゲームセンター)への出入りを禁ずる」がくわえられ、ゲーセンイコール不良の溜まり場、というイメージができあがってしまったのだ。

余談ではあるが、「ナイスですね」で有名なアダルトビデオの監督、村西透はその世界に入る前にインベーダーゲームのリース業をやってひと財産築いたそうである。当時、100万円とも200万円とも言われていたインベーダ一基板。レンタルするだけでもそうとう高かったのだろう。やはり頭のいい人間は目のつけどころが違うんだなあ。まったく頭の下がる思いである。

さて、そのインベーダーというのはいったいどんなゲームだったのだろう。今さら、ゲームの説明をするつもりはないが、今考えてみると、じつにシンプルなゲームだ。しかしそのシンプルさが逆に親しみやすさへとつながっていったのではないだろうか。シンプルだったからこそあれだけの大ヒットを生んだのだし、バグまで利用する奥の深い遊び方もできたのだ。

## スペースインベーダー

### シューティングゲームの元祖

⬆MSX版もタイトーから発売ていたけど、もうちょっと手に入らないかも……。なにしろ古いからね。

## ギャラクシアン&ギャラガ

### このゲームは背景に流れる星が新鮮だったなあ……

⬆インベーダーが一歩進化して、ナムコ風になったのがこれ。これもおもしろかった。

⬆パワーアップするためにいちど自機を敵に捕まえさせるという発想が新しかった。

'84 '85 '86 '87 '88以降

スターウオーズ(ベクタースキャン)
アストロンベルト(LD) — サンダーストーム
センジョウ
スペースハリアー — サンダーセプター — アフターバーナー — ギャラクシーフォース
リターンオブインベーダー — バトランティス — ギャラガ'88
A-JAX
リターンオブジェダイ — ブレイザー
ツインビー — ダーウィン4078 — ドラゴンスピリット
ファンタジーゾーン(買い物) — ワンダープラネット — オーダイン
グラディウス(面ごとの個性化) — (パワーアップセレクト) ライフフォース — グラディウスII
ダライアス — P-47
R-TYPE — (波動砲) フェリオス / 天聖龍
(オプション)
(2人同時プレイ)
スタージャッカー(自機オプション) — B-WING(パーツによる攻撃方法セレクト) — A.S.O. — イメージファイト
(弾消し)
スターフォース — テラクレスタ(フォーメーション攻撃) — アームドF
スターフォース — タイガーヘリ(ピンチ時の全滅兵器) — 究極タイガー — 達人
フロントライン — T.A.N.K.(ループレバー) — 怒IKARI — ヘビーバレル — ロストワールド(自動連射)
ガンスモーク
忍者プリンセス — 奇々怪界 — エイリアンシンドローム — アサルト(背景が回転)

猫もしゃくしもボスキャラ&パワーアップの時代に突入!!

## ゼビウスは僕らの青春だった

1年後、あれほどの勢いをもっていたインベーダーブームにも陰りが見えはじめた。インベーダーハウスは数が少なくなり、ゲーム喫茶は普通の喫茶店へと姿を変えた。しかし、このブームのおかげでアミューズメント業界は基盤を固め、大ヒットはしないまでも、いいゲームを少しずつ出すようになってきた。『ギャラクシアン』などもこの時期に発表され、そこそこの人気を得たようだ。

そして3年が過ぎた。このころになるとゲームセンターも落ち着いたきれいなものになり、不健全なイメージはわりとしなくなった。

そこに彗星のように現われたのがナムコの『ゼビウス』だ。これを初めてみたときのショックは筆舌につくし難い。写真のように美しく(当時はこう思った)スクロールするマップに、グレーの階調で統一された敵キャラ。空中物にはザッパー、地上物にはブラスターという弾の撃ち分け。隠れキャラのソル、スペシャルフラッグと、何をとっても新しかった。このときほどビデオゲームの凄さを感じたことはない。まさにカルチャーショックだったのだ。

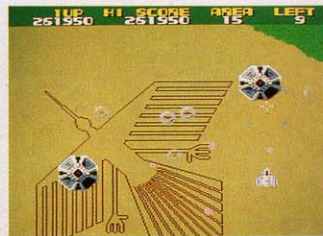
当然のようにこのゲームは大ヒットした。百円玉を何枚も積み上げて、何回もプレイする奴が続出したので、空いている店はないかと探し回ったものだ。

そして、ついに初のゲーム攻略本が生まれた。『ゼビウス1000万点への解法』なる本がそれだ。これはいわゆるミニコミ誌だったが、口コミで広まり、かなり売れたようだ。読者の中にも持っている人がいるのではなかろうか? これの成功で、多くのゲームサークルが生まれ、今でも活動を続けている。

その後人気は薄れ、『ゼビウス』は姿を消したが、その大ヒットの証はモニターの焼き付きとして今でも残っているのだ。

## ゼビウス

### 第2次シューティングブームをきずいた記念碑的作品

⬆MSX版はつい最近発売されたばっかしだね。こちらはオリジナル版に忠実なモード。

⬆こっちは新しいモードのほうだ。今風のエッセンスを詰め込んだゼビウスもいいね。

## 少しみかたを変えてみると……

ゼビウス以降のシューティングゲームは、マップがスクロールするものが主流になってしまったが、それとは違うまったく新しいタイプのゲームを作ろうという動きも現われ始めていた。それが3Dタイプのゲームだ。

ゼビウスと同じ'82年に発表された『ズーム909』というゲームがその元祖で、敵が徐々に大きくなりながら迫ってくるところはなかなか迫力モノだった。なかなか画期的なゲームだったが、グラフィックにいまいちリアルさがなかったため、それほどヒットはしていなかった。

この欠点を補うため、背景に実写の映像を用いたゲームが作られた。一般普及化が進められていたレーザーディスクをゲームに取り入れたのだ。これは確かに、コンピュータの画面では出せないリアルさがあった。どうあがいたって、リアルさではコンピュータグラフィックが本物の映像に勝てるわけはないからね。しかし、LDゲームにも欠点はある。LDでは決まった映像しか流せないため、どうしてもゲームが単調で、融通の利かない物になってしまうのだ。それに、使っていた映像もちゃちで、いかにも模型です、といった感じだったから迫力もいまひとつだった。

最近はこの類のゲームはまったく出ていないけど、もっと高度なシステムと映像を使った、新しいタイプのLDゲームを作ってみたら面白いのではないだろうか。

さて、3Dゲームでもうひとつ忘れてはならないのが、アタリ社の『スター・ウォーズ』だ。このゲームは、リアルさの追求というものをバッサリと切り捨て、線だけでキャラクターを表示している。これはワイヤーフレームと呼ばれる表示方法で、アタリ社のゲームはほとんどがこの方式を採っていた。しかし線だけと言ってもばかにしてはいけない。表示が簡単な分、スピードが速く迫力があったし、この線だけの画面がいかにも宇宙船のコックピットぽくて、かえってリアルでもあったのだ。

ワイヤーフレームのゲームは、パソコンでもいくつか出ている。『ジェルダ』がその代表作だ。

## パワーアップがなきゃだめなのだ

『ゼビウス』大ヒット以降数多くのシューティングゲームが発表されたが、『ゼビウス』の与えた影響が強すぎたのか、どうも似たようなゲームになりがちだった。そんな、マンネリ化したシューティングゲームに、活を入れた新しい要素がパワーアップだった。

そのパワーアップも、最初は弾の大きさが2倍になるとか、連射できるようになるとかいう簡単なものだった。が、『B-WING』が出た'84年ごろから、パワーアップとは多彩な攻撃方法と派手な破壊力を意味するものになる。シューティングゲームに一番必要なことは、ガンガン敵を破壊していく爽快感だ。派手な攻撃力は、その爽快感をいっそう強めた。その結果、シューティングとパワーアップは切っても切り離せない間柄になってしまったんだ。

さて、その『B-WING』だけど、これがなかなかよくできていた。自機にウィングというパーツをつけると攻撃力が増すんだけど、前方なら前方だけ、横なら横だけといったぐあいに部分的な攻撃力だけがアップするんだ。だから、敵の攻撃パターンによって、ウィングを選択するという戦略的なプレイが必要になってくるわけ。この要素は最近のゲームにはあまり見られない。こういうおもしろい要素は忘れないでもらいたいものだ。'85年になって、パワーアップはさらに派手になってきた。各メーカーは他のゲームにはない、新しい兵器を作り出そうと躍起になっているようだった。そしてできた代表的なものは、『ツインビー』の分身、『テラクレスタ』のフォーメーション攻撃、『タイガーヘリ』の全滅ボンバーだ。この3つは、現在でもそのメーカーのゲームに受け継がれている。

しかしそういいアイデアがぽんぽん出続けるわけもなく、パワーアップもそろそろネタ切れ。何か今までと違う新しいネタはないのか……と、ゲームデザイナーは頭を悩ませていた。その結論として出た答えは、『グラディウス』にすべて詰め込まれている。

『グラディウス』。このゲームも『ゼビウス』と同じく、シューティングゲームの歴史を語る上で忘れてはならない1本だ。グラフィックにはさらに磨きがかかり、質感や透明感が見事だった。1ステージごとにまったく違ったイメージで作られていたのも斬新だったし、パワーアップセレクトも、初めは戸惑ったが新鮮だった。そして、各面ごとに違うBGMが、ゲームをさらに盛り上げていた。まだまだほめるところはあるけど、まあこのぐらいにしておこう。

### 魔城伝説
**かわいいポポロンががんばる！**

⬆コナミらしく難しいゲーム。続編はアクションゲームに、続々編はアドベンチャーゲームになっちゃった。

### リターンオブジェルダ
**ワイヤーフレームの代表作品**

⬆雰囲気はいいし、ゲームもおもしろい。これで書き換えスピードがもうちょっと速ければいうことなし。

### スカイジャガー
**基本に忠実なゲームなのだ！**

⬆けっこう古いゲームだけれど、今やってもけっこう遊べるよ。熱くなることまちがいなしのお勧めソフト。

### スターフォース
**いろんな謎があったっけ……**

⬆アーケードからの移植板。確かこれってカードでも発売されてたんだよね。時代を先読みしてたんだな。

## パワーアップ方式の新しい流れ

『グラディウス』はそれまでのシューティングの流れを大きく変えた、といっても過言ではないだろう。それまでのゲームのほとんどは、弾をかわしながら見つけしだい敵を破壊する、といったゲームで動きにあまり規制がなかった。

だが『グラディウス』の場合複雑な地形にも当たり判定があり、そのため大ざっぱな動きはできなくなってしまう。また、その背景の陰に隠れている砲台などが多いから、オプションをうまく誘導して、背景越しに敵を撃つといった高等テクニックも要求されるようになった。この結果当然のように難度は上がり、やられてしまうともう立ち直れない、いわゆる〝ハマリ〟という言葉が使われるようになったのも、このゲームからだ。しかし、この難しさゆえ、このゲームはうけた。何度もはまりながらも、先の面見たさにプレイしているうちに、少しずつ上達して、ついにエンディングを迎えたときの感動はそりゃあ大きいものだったに違いない。それを考えるとゲームは難しいほうがいいのではないか、とも思えるから不思議だ。

『グラディウス』は個人の好みにあったパワーアップが選べるゲームだった。このシステムを一歩進め、おもしろい形で完成させたのが『ファンタジーゾーン』だった。知っての通り、このゲームは買い物という形でパワーアップをする。死んでしまっても貯金さえ残っていれば、また買い物ができるから、はまるということもない。じつにバランスのいいゲームだった。グラフィックも独特なものをもっていたし、音楽も軽快で小気味よかった。みんなもゲームを作るときには、これを見習ってほしい。

このころパソコン界では、ちょうどMSXが発売されて話題になっていた。MSXにはスプライト機能があり、ゲームを作るのにはもっとも適していたから、発売と同時に数多くのゲームが発売されている。中でもできがよかったのが、『スカイジャガー』や『魔城伝説』である。アーケード版と比べると古い感じだったが、家庭で遊べるものとしては当時の最高水準だったと思う。

## グラディウス4部作

### MSXの機能をフルに引き出した最高のゲームだぞ!

⬆『グラディウス』。オリジナルステージも入っていて、ちょっぴり得した気分。

⬆『グラディウス2』。初めてSCC音源が採用されたソフト。BGMは最高のできだ。

⬆『沙羅曼蛇』。オプションが4つ付くのはこれだけ。2人同時プレイもできるよ。

⬆『ゴーファーの野望』。ゲーセン版と同じく、パワーアップゲージが選べるのだ。

## MSXシューティングゲーム代表作品リスト

| 発売年 | 作品名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 1983 | スーパーコブラ | コナミ |
| 1983 | タイムパイロット | コナミ |
| 1984 | E.I. | ソニー |
| 1984 | バトルシップ・クリプトンII | T&Eソフト |
| 1984 | ゼクサス光速2000光年 | デービーソフト |
| 1984 | エクセリオン | 電波新聞社 |
| 1984 | ギャラクシアン | ナムコ |
| 1984 | ギャラガ | ナムコ |
| 1984 | ボスコニアン | ナムコ |
| 1985 | スカイジャガー | コナミ |
| 1985 | ヴォルガード | デービーソフト |
| 1985 | ゼクサスリミテッド | デービーソフト |
| 1985 | スペースインベーダー | ニデコ |
| 1985 | スターフォース | ハドソン |
| 1985 | ザクソン | ポニー |
| 1985 | ズーム909 | ポニー |
| 1985 | ファイナル・ジャスティス | ポニー |
| 1986 | 1942 | アスキー |
| 1986 | テグザー | ゲームアーツ |
| 1986 | グラディウス | コナミ |
| 1986 | ツインビー | コナミ |
| 1986 | 魔城伝説 | コナミ |
| 1986 | ガーディック | コンパイル |
| 1986 | ガルフォース | ソニー |
| 1986 | レイドック | T&Eソフト |
| 1986 | スカーレット7 | 東芝EMI |
| 1986 | スターソルジャー | ハドソン |
| 1986 | ザナック | ポニー |
| 1986 | ザナックEX | ポニー |
| 1986 | 忍者プリンセス | ポニー |
| 1987 | 怒IKARI | SNK |
| 1987 | リターン・オブ・ジェルダ | キャリーラボ |
| 1987 | グラディウス2 | コナミ |
| 1987 | 沙羅曼蛇 | コナミ |
| 1987 | 火の鳥 | コナミ |
| 1987 | 奇々怪界 | ソニー |
| 1987 | スーパーレイドック | T&Eソフト |
| 1987 | ヴァクソル | ハート電子産業 |
| 1987 | ファンタジーゾーン | ポニー |
| 1988 | R-TYPE | アイレム |
| 1988 | パロディウス | コナミ |
| 1988 | アレスタ | コンパイル |
| 1988 | フィードバック | テクノソフト |
| 1988 | ゼビウス | ナムコ |
| 1988 | レイドック2 | パナソフト |
| 1988 | ファミクル・パロディック | $BIT^2$ |
| 1988 | 中華大仙 | ホット・ビィ |
| 1989 | ゴーファーの野望 | コナミ |

## シューティングの形が完成された

1987年はシューティングゲームが大漁の年だった。では、有名なものをひとつずつ紹介していこう。

まずは『究極タイガー』から。このゲームは歴代の数あるゲームの中で、もっとも難しいのではないだろうか。このゲームはたまたま編集部に基板(MSXのカートリッジみたいなものだ)があったので、ただで何回でもコンティニューして遊ぶことができたのだが、その好条件のなかでも誰ひとり2周クリアーできたものはいなかったのだ。だが、ゲーム自体は単純なもので、地上の砲台も空中の戦闘機も同じ弾で破壊できてしまうタイプだ。

さてこのゲームは、東亜プランという会社で製作されたもので、ここでは以前にも優れたゲームがたくさん作られている。『タイガーヘリ』、『飛翔鮫』、そして最新作は『達人』である。やったことのある人ならわかると思うけど、この4作品はゲームシステムがほとんどいっしょなのだ。続編なのかというと、べつにそういうわけでもないらしい。しかしこれがどうしたわけだか、全部おもしろいんだな。だから我々は、この会社のゲームを〝偉大なるマンネリ″と呼んでいる。

このことからわかる事実は、シューティングゲームというものはあまりだいそれた変化はしていないということである。グラフィックはめざましい進化を遂げたが、ゲームシステムだけ考えてみると、今も昔もたいして違いはない。そうだろう、ようするに敵の弾をよけながら、敵を撃って破壊するだけなんだ。グラフィックをマルやシカクだけの単純な物にしてしまったら、おそらくどのゲームか区別がつかなくなってしまうだろう。だからこそ、ささいな違いが重要になってくるんだ。今回発売された『吉田建設』にしたって、用意されているシステムは限られたものだ。でも、出来上がったソフトは人それぞれまったくイメージの違うものになるはず。いいゲームを作るためには、新しいシステムを考えるより先に、バランスやセンスを考えることが必要なんじゃないかな。

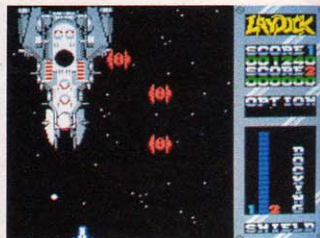
では次のゲームを紹介しよう。この年でもっとも話題になったゲーム『ダライアス』だ。これはつなぎめのない3画面分のスクリーンを実現したシステムがなんといってもメインの売りだった。パワーアップと弾数に多少の不満は残るものの、ゲームバランスもなかなか良く、文句なしの名作だった。

そしてもう1本。BGMが凄かった『ドラゴンスピリット』。このへんのゲームの出現で、シューティングの形はほぼ完成されたようだ。イメージを簡単に書くと、パワーアップと連射で活路を開く、痛快バリバリのゲーム、といった感じだろうか。

再び余談ではあるが、「連射」が要求され始めたのは、1983年、ゲーセンに『ハイパーオリンピック』が登場したときだ。いい記録をだすために様々な技があみ出された。定規の震動を利用する奴、100円ライターでこする奴、バイブレーターを持ってくるバカな奴もいたなあ。と、いろいろあって現在に至るわけだ。最近の主流は、こすり技と、けいれん撃ちのようだ。そういえば、けいれん撃ちの元祖、性感マッサージの先生はどこへいってしまったのだろう。

## レイドック3部作

### 3作ともそれぞれの機種の代表的シューティングだ

⬆『レイドック』。MSX2の発表と同時に作られたゲームだ。美しさはアーケードなみ?

⬆『スーパーレイドック』。前作より美しさは下がったが、ゲーム性は高まっている。

⬆『レイドック2』。グラフィック、ゲーム性ともにシリーズ中最高のできばえだぞ。

## 『R-TYPE』にはまったく脱帽

では、そろそろ『R-TYPE』の話をせねばなるまい。これは、過去のゲームの集大成といってもいいほど完璧な作品だ。そのうえにいろいろな新しい要素が詰め込まれ、これ以降のゲームにも大きな影響を与えている。なかでも特筆すべきものは、波動砲とフォースの存在だろう。この波動砲とは『宇宙戦艦ヤマト』の最強兵器の名前で、蓄積したエネルギーを波動に変換しいっきに放出するものである。これがゲーム中ではどう使われたかは、みんなよく知っていると思う。これのおかげで一番弱い状態でも、堅い敵キャラと対等に戦うことができたのだ。

そしてもうひとつのナイスなポイント、フォース。こいつは、自機をパワーアップさせるとともに、自機を守るバリアの役目もしてくれる。そのうえ着脱が自在にできて、使いこなせばこなすほど奥の深い遊び方ができるようになっているんだ。このフォースのアイデアにはまったくもって脱帽だ。こ

## グレードアップされたBGM

『グラディウス』が発表されたころから顕著になって来たのだが、最近のゲームは音がじつにいい！それまでは、ゲームの効果音なんかもプログラマーが一緒に作らされる、といういいかげんなケースもあったようだが、近ごろは各メーカーにゲームミュージック専門の作曲家が十数人いて、BGMを作っているようである。だから、その音楽性ははんぱなものじゃない。うるさいゲームセンターでもゲームの音が聞けるように、ヘッドホンジャック付きのきょう体が多くなってきたし、ゲームミュージックのCDも今や100種類近く発売されているのだ。

MSXにしたって、FM音源のカートリッジが飛ぶように売れているし、コナミのソフトが売れる理由のひとつが、SCC音源であることも間違いないだろう。最近では、このゲームは音がいいから買おう、という人も増えて来ている。すでに、音楽はゲームのよしあしを決める重要な一要素なのだ。

れを考えたデザイナーに1億円ぐらいやりたいほど素晴らしいものだと思う。

と、素晴らしい要素をたくさん持っている『R-TYPE』だが、このゲームがヒットした一番の要素は、ゲームバランスの良さだろう。初めの1、2面は難度を下げ、溶け込みやすく誰にでもクリアーしやすくしておき、最大のヤマ場3面の巨大戦艦を見せつけるのである。これでプレイヤーによーし絶対にクリアーしてやるぞ! という気を起こさせておいて、後半は地獄のように難しくし何百円もつかわせる。うーん、なんとみごとな戦略だ。この手にまんまと引っかかって、はまった人のなんと多いことか……。またまた余談になってしまうが、このゲームがこんなに難しくなってしまったのは、ファミ通でバイトをしていたKくんのせいなのだ。彼は腕の骨を折ってもゲームだけは欠かさないというほどのマニアで、当然ゲームがむちゃくちゃうまい。その彼が、ロケテスト(そのゲームが売れるかどうかを調査するために発売前に試験的に置くこと)中の『R-TYPE』を、その日のうちに終わらせてしまったんだ。メーカーは大あわてし、ゲームの難度を上げてしまった。で、市場に出回ったものはこんなに難しくなってしまったわけなんだ。全国の、はまって苦しんだあげく挫折したみなさん、恨むのならKくんを恨んでください。非難のお手紙待ってます。

## これからはどうなっていくのか

シューティングの未来について語る前に、最新のゲームについて少し触れておこう。3Dタイプのゲームは『アフターバーナー』でほぼ完成されたようだ。また、このタイプのゲームはムービングシートを使った、いわゆる体感ゲームが大半を占めるようになった。

『グラディウス』シリーズは最近も出続けていて、安定した人気を保っている。ゲームシステムはほとんど変わっていないが、ずいぶんと派手になってしまった。これからもまだまだ続編が出そうな、期待のシリーズである。

かわったところでは『アサルト』が挙げられるだろう。自機は戦車なのだが、ゲーム中は常に同じ位置に表示されているんだ。つまり、このゲームは自機の代わりに背景が動くわけなんだけど、この動き方がただごとじゃない、ぐるぐる回転してくれるのだ。回転機能はこれからのトレンドになるかもしれないから、このゲームは要チェックだな。

他のゲームも数多く出ているが、どれにも『グラディウス』、『R-TYPE』の影響がそこかしこに見受けられる。べつにこれを非難する気はない、かえっていい傾向だと思う。他のゲームのいいところは取り入れ、悪いところは切り捨てていく。そうして出来上がったゲームにはオリジナリティはないかもしれない。しかし、そのゲームがおもしろければそれでいいのではないだろうか? 『R-TYPE』の自機で、『グラディウス』が遊べたらおもしろいだろうなと思っている人も多いんじゃないのかな? 模倣から新しいアイデアが生まれることもある。要は、キラリと光るものが、ひとつあればいいんだ。

さて、今パソコン界ではシューティングゲームに新たな動きが起こり始めている。つい最近、PC-8801用のソフトとして発売されたゲーム、『スタートレーダー』と、MSXでも発売される『ミッド・ガルツ』の2本は、シューティングのようでシューティングじゃない、ベンベン、というものなのだ。確かにアクションシーンはシューティングなのだが、RPG的要素や、アドベンチャー的要素も含んでいるんだ。

パソコンゲームとアーケードゲームのもっとも大きな相違点は、遊んでいる時間だろう。アーケードが分単位のゲームなら、パソコンは時間単位、何日単位のゲームなのだ。パソコンではあれだけ流行っているRPGやシミュレーションがアーケード版として出ないのは、そのへんに原因があるんだろう(あたりまえか……)。だから、パソコンのシューティングゲームは、どんどん壮大になって大河ドラマのようになってもちっとも不思議はない。アクションゲームとRPGが合体して『ハイドライド』が生まれたように、これからはシューティングゲームも、他のジャンルと融合して新しいものに生まれ変わっていくのだろう。

では、そろそろまとめに入ろう。前にも言ったと思うが、シューティングというものは、今までにあまり爆発的な進化はしていない。だから、これからも今のスタイルとまったく違ったものになるとは思えない。変わっていくのは、もっと些細なことなのだ。そんな小さな変化でも、『ゼビウス』のときのように感動を与えることもあるんだ。未来のゲームは僕たちにどんな夢を見せてくれるのだろうね。

## ファンタジーゾーン

### お金を貯めてお買い物。ポップな音楽もグッドですね

☗パステルカラーの背景がかなりショッキング。敵キャラもちょっと変な奴が多い。

☗これが有名なお店のシーン。店員はいないようだ。さーて、何を買おうかなーっと。

## アレスタ

### ひたすら撃ちまくるゲームが好きな人にはおすすめ

☗オープニングのデモにもかなり気合が入っている。じっくり見てもらいたいね。

☗ひたすら、パワーアップと連射で突き進むのだ!! あとは何も考えることはない!

## R-TYPE

### ベスト・シューティングゲーム・オブ・ショウワ!

☗まったく、よくできたゲームだった。これを作ったやつは、ほんとーにえらい!

☗この『R-TYPE』を超えるゲームはいつ出来るんだろう。その日が待ち遠しいなあ。

MSX2+の機能をフルに使った

# 漢字シューティング

シューティング特集もいよいよ大詰め。このページでは、MSX2+の機能を最大限に使ったゲームに、Mマガが大真面目に取り組んでみたぞ。それが、横スクロール&漢字キャラクター表示の〝漢字シューティング〟なのだ。

⬆野を越え山を越え、ボクらの〝金矢号〟は進んでいく。敵もいっぱい出てくるのだ。

## 冗談から駒のプログラムだ!

そもそものはじまりは、こんな具合。〝どうせシューティングゲームで特集を組むなら、簡単なゲームのプログラムリストもあわせて紹介したいよね〟とだれかが編集会議でいい出した。それが、〝それなら2+専用にして、スムーズ横スクロールさせよう〟とか、〝キャラクターを自由に定義できるといいな〟なんてことに発展。あげくの果てが、〝漢字のキャラクターが画面中を飛び回るシューティングゲームがしたい〟ってことに、話は落ち着いたわけだ。

で、プログラマーに無理難題を押し付けながら開発してもらったのが、これ。キャラクターは自由に変えられるわ、背景も好きにできるわ。その上マシン語をビシバシ使って、市販ゲームに引けを取らないスピードを実現しているのだ。わずか(でもないか)3ページのリストで、これだけの機能を満載。これはもう、頑張って打ち込むしかないね。

プログラムリストは188ページから。はやる気持ちを抑えて、間違いのないよう慎重に入力しよう。ただの冗談プログラムだと思って敬遠してると、ソンをするぞ!

## プログラムの説明だぞ

| 行 | 内容 |
|---|---|
| 100〜130 | プログラムの初期設定 |
| 140〜150 | マシン語データの書き込み |
| 160〜170 | ゲームスタート時の設定 |
| 180〜230 | ゲームスタート時の画面表示 |
| 240〜250 | キー入力待ち |
| 260〜270 | ゲームのスクリーンモード設定 |
| 280〜290 | スプライトのパターンデータ書き込み |
| 300〜310 | スプライトのカラーデータ書き込み |
| 320〜410 | スクロール画面の背景設定 |
| 420〜440 | マシン語プログラムの実行 |
| 450〜520 | ゲーム終了時の処理 |
| 530〜550 | スプライトのカラーデータ |
| 560〜1630 | マシン語のプログラムデータ |

## スプライトデータの構造

188ページに掲載されたプログラムの、290行にある〝PRINT〟文で定義されてるのが、スプライトパターン。この内容をMSX2+の漢字機能を使って自分なりに書き換えれば、自機や敵を変更できるわけだ。

その内訳を説明したのが下の図。3つの文字で表わされる自機にはじまり、自弾、敵弾、爆発、そして4種類の敵という順番にデータが並んでいるんだ。また、敵の動きは右に示した矢印のとおりで、2つないし3つの文字が交互に点滅しながら向かってくるぞ。

| 種類 | 表示 | 敵 | 動き |
|---|---|---|---|
| 自機 | 号矢金 | ☆★ | |
| 自弾 | 弾 | ゲロ | |
| 敵弾 | ◎ | 木村屋 | |
| 爆発 | 爆発 | 馬鹿 | |

## なにはともあれプレイしよう!

さて、最後まで無事にプログラムを打ち終えたら、まずはディスクにセーブしておこうね。はじめにも書いたように、これはマシン語を使った(というか、ほとんどがマシン語の)プログラム。1文字違ってるだけで、ものの見事に暴走するぞ。そうそう、何度もいうようだけど、これはMSX2+専用のゲーム。MSX2でプレイしようとして、〝エラーが出た〟なんて騒いでもダメだからね。

プログラムを実行すると、〝ちょっと待っててね〟なんて意味の表示が出る。これは何をやっているのかというと、データ文に書かれたマシン語をメモリ上に転送したり、キャラクターのデータを、スプライトパターンに定義し直したりしてるんだ。当然のことながら、マシン語データに打ち間違えがあると、いつまで待ってもゲームははじまらないぞ。

データの書き込みが終わると背景が現われて、いよいよゲームが開始される。自機の移動はカーソルキーかジョイスティック。スペースキーかトリガーボタンで、弾が発射されるぞ。背景は1画面分のデータが無限にスクロールする

# ステージ別の攻略法を徹底解析!?

## Beppinディスク面

"徹底解析"なんて大ミエきってしまったけど、このゲームの場合は背景に当たり判定がないので、どんな背景でプレイしようと同じなのだ。ははは。では、なんでこんな写真を載っけたかといえば、純然たる読者サービスなわけ。まあ、ゆっくり鑑賞してくださいな。

そうそう"Beppinディスク"といえば、5月号での再度のプレゼント募集にもたーくさんのおはがきをいただいてます。本当にありがとうございます。どうしても当選したい人は、面白いことをはがきにいっぱい書くといい……なんて、今ごろいっても遅いか。

⬆ほらほら、横に画面がスクロールしてるでしょ。ドット単位で動くんだよ。

⬆背景に見とれてばかりいると、すぐにゲームオーバーになっちゃうよ!

## 菅沢美佐子面

はい、こちらは4月号の特集である、"MSX SPRING"のディスクから画面データを利用してみました。もうすっかりお馴染みだよね。お姉さんの勉強室(あれ、違いましたっけ?)の菅沢美佐子嬢だ。

下のプログラムのように、340行でファイルを読み込んでから、ゲーム開始。背景が白っぽくて敵や弾が見にくいときは、540行と550行にあるスプライトのカラーデータをサクッと変更しよう……といいたいとこだけど、このデータにはスプライトの衝突判定とかも含まれているので、マニュアルと相談しながら変更してね。

⬆気にくわない奴の顔をバックにして弾を撃ちまくる、なんてのもいいね。

⬆写真のかわりに、自分で描いたグラフィックを背景にしてもいいんだよ。

方式。ちょっと物足りないかもしれないけど、そのおかげで自然画のデータを背景に使うことも可能になったんだ。

自機のパターンを変えたり、背景のデータをファイルから読み込ませる方法は、左ページや右のコラムを参考にしよう。BASIC言語に詳しくなくても、どうにかわかるハズだ。また、今回は漢字を中心にキャラクターを定義してみたけど、いろいろな記号やアルファベットを組み合わせてみるのも面白いかもね。自分なりにプログラムを改造して楽しんでくれ。

## ゲームの背景を変えてみようね

オリジナル面を作るには、下のようにプログラムリストを変更すればいい。具体的には、340〜410行までを削除。そして背景に表示するグラフィックデータを読み込むため、340行に"BLOAD "ファイル名",S"を追加する。もしこのファイルがスクリーン12の自然画データだった場合は、270行の"SCREEN8,2,0"を"SCREEN12,2,0"と変更しよう。もちろん、自分で描いたスクリーン8のデータを使うこともできるぞ。

```
260 'ゲーム実行時の設定
270 SCREEN 12,2,0:SET SCROLL 0,0,1,0:SET PAGE 0,1:CALL CLS:COLOR 255
280 'スプライト・パターンデータ書き込み
290 LOCATE 0,0:PRINT"ベケス弾◎ドン☆★エロ@!¥敵だ"
300 'スプライト・カラーデータ書き込み
310 RESTORE 540:FOR I=0 TO15:READ A:FOR J=0 TO15:VPOKE &H2000+I*16+J,A:NEXT J,I
320 '背景画面表示
330 SET PAGE 0,0:CALL CLS
340 BLOAD"GAL02.S12",S
```

WAOOOOOOH!!

その名もサイバースティック
# すごいアナログジョイスティックが現われた!

**すごいジョイスティックがシャープから発売されるぞ。その名も"サイバースティック"! 大胆かつ軽やかに、絶妙のタイミングで華麗に舞う自機。動きがじかに指先に伝わってくる。このめくるめく快感はナンだ? そしてこの"アナログ"ジョイスティックの正体は?**

## いったいアナログとは何だ!?

この"サイバースティック"には上下左右に動かせるスティックと、前と後ろに倒せるスロットルが取り付けられている。そしてそれぞれが、アナログ感覚でスムーズに操作できるのだ。このアナログってのがミソなんだけれども、そもそもアナログとはどういう意味なのか。知ってる人もいると思うけど、一応説明しときますね。

アナログの反対がデジタル。こう聞くと、すぐに時計を思い出すでしょ? デジタル時計は、なんかカクッカクッと動く。対照的にアナログ時計は秒針がツーっとなめらかに動く。そう、そのイメージなのよ。今までのジョイスティックは倒しているか、倒していないかのふたつにひとつしかなかった。まさにデジタル時計のカクッなんだよね。それがこのサイバースティックはなめらかに動かせるし、ちょっとだけ倒しているのか、またグッと手前に引いているのかをちゃんと区別できるのだ。

コンピュータはデジタルの塊みたいなもので、すべてが0と1だけで表現される。当然のことながら、デジタル的な物のほうが扱いやすいのだ。だからコンピュータの周辺機器、特に今までのジョイスティックは、すべてデジタルなのだ(もちろんアスキースティックも)。でも、スティックをほんのちょっとだけ倒すのと、ぐいっと倒すのとで、結果が同じなんて悲しいよね。みんな、こういうアナログなものを待ってたんですよ。よかったよかった。

こんな風に、なめらかに動くのだ。これは大変なことなんだぞ。

## どんなことができるのか…

写真を見ればわかると思うけど、このサイバースティックはまるで軍用機の操縦桿みたいなのだ。やっぱり『アフターバーナー』とか、『V/STOL Fighter』なんかいいなあ。このての飛行機モノだと、フンイキあって燃えると思うよ。スティックをいっぱいに引いて、敵の誘導ミサイルを宙返りでかわす。機体を傾けて急旋回し、敵の背後に回りこむ。ど〜だ、面白そうだろう。手に汗握るドッグファイトが展開されるぞ。もちろん連射機能もついているから、バリバリのシューティングも楽しめる。うおおっ！　もう期待するしかないぜ！

残念ながら、今すぐこのジョイスティックでアナログで遊べるMSXソフトはないのだ。だけどマシン語でプログラムが組める人なら、自分でつくったゲームで使うことができるだろうから、ぜひ、挑戦してみてくれ。そして完成したら編集部に送ってほしいのだ。特にわたしはフライトシミュレーターがやりたいのでヨロシク。

そのほか、スティックとスロットルがつけかえられる、親切設計がうれしい。これで左利きの人もおもいっきり楽しめるぞ。これからの時代、なんでも平等なのだ。右利き、左利き、男、女、それから右つむじ、左つむじも、み〜んな等しく生きる権利があるのだ。平成の平の字は平等の平の字でもあるそうだからね。

へ〜んだ、ゲームがなくても欲しいもんね！おれは買うぞ、なんて人も安心していいぞ。ちゃあんとデジタルモードも用意されているから、今までの普通のジョイスティックのように使うこともできる。サイバースティックの握りの感触だけでも十分、あっというまにイッてしまうかもよ。アヘアヘ、ウヘヘヘのへ。

⬆これがうわさのサイバースティックだ！　しぶく黒でまとめられていてカッコイイ。

⬆スティックのにぎりの部分だ。ぴったり手にフィットして、気持ちがいい。

⬆スティックを取り外したところだ。こうすると、よりサイバーな感じ。

### サイバースティック性能表

●動作方向　STICK　上下左右（256段階）
　　　　　　THROTTLE　上下（256段階）

●TRIGGER装備数　8

●START SELECTボタン　各1つずつ

●検出データを反転させることも可能

お問い合わせ先　シャープ　☎03-260-1161

## こんなゲームで使えると楽しいぞ

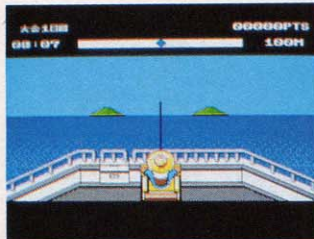
この"サイバースティック"の形を見ると、どうしたって飛行機の操縦桿を連想してしまう。だからといって、フライトシミュレーター以外で遊べないわけではないのだ。ほかにもいろんなところで使えるはず。このスティックで絵を描いてもいいわけだし、背中を掻いてもいいわけだ。ま、とりあえず身近なところで、どんなゲームに使えるだろうか。

たとえば『F-1スピリット』などのレーシングゲームはどうだろうか。スロットルをギヤチェンジにし、1速、2速ってのをなくしてしまう。従ってアナログスロットルを使った、微妙なギヤチェンジ比が可能になって、最適のドライビングが楽しめるようになるのだ。ちょっとだけ、ハンドルが扱いにくくなるだろうけどね。

究極の釣りシミュレーション、『スペシャル釣りキチ四平』（仮題）なんてのも楽しそうだ。スティックを、クイックイッと動かして魚の様子をみる。かかったら一気に手前に引く。タイミングが命だぞ。手応えなんかがあるとなおいいんだけど、まあよろしいでしょう。ぜいたくはいいません。

それからスティックを横に倒して、バットやテニスラケットのように使うことだってできる。バントとかテニスのボレーなんかがうまくなりそうだな。まだまだあるぞ。ボクシングなんかも燃えそうだ。スティックをパンチがわりにして、ガシガシやるのだ。あんまり力を入れすぎると壊れそうで怖いけど、一度はやってみたいな。

こんな風に無限の可能性を秘めたサイバースティック。名前はちょっとキザだけど、これからのゲームを面白くしてくれるツヨ〜イ味方なのだ。ちなみに、値段はまだ決まってないけれど、2万円以下になるかもしれないそうだよ。

⬆『F-1スピリット3Dスペシャル』の画面だ。このスピード感がたまらない。

⬆『釣りキチ三平』で使ったらリアルで面白いだろうな。サオをぐいっとね。

⬆ちょっと古いけど『ファミリーボクシング』だ。けっこう好きなんですよね。

# 新連載

# コンピュータ・テクノロジー

## 第1回
## フロッピーの誕生

コンピュータの周りをうずまきながら、技術は日々進歩しています。製品は？　そしてそれにかかわる人は？　われわれのオピニオンも織りまぜながら、仕上げてみました。タイトルは、わかりやすく〝コンピュータ・テクノロジー〟。

### ディスクの普及率は

MSXのソフトといえば、やっぱりカートリッジ、ROMというイメージが強い。というか強かった。昨年一昨年のMSXマガジンあたりのTOP30あたりを見てみると、その上位にいるソフトのメディアは、ほとんどがカートリッジ。しかし今では、ディスクのソフトが上位にくい込む。ディスクステーションにあるような、媒体をディスクとした商品が売れている。

MSXユーザーに、ディスクは十分に浸透してきているのだ。

MSXという限られたジャンルでも需要は増大しているわけだが、もちろんそれに加えて、一般向けワープロの販売台数もどんどんのびており、従来のパソコンの需要も加えて、それらに使われるフロッピーディスクの数は、おびただしいものになっている。

光ディスクなど、磁気フロッピーの代替となるメディアが安価で実用に堪えうるようなものになるまでは、この傾向はまだ2～3年、いやそれ以上、この磁気フロッピーディスク増産態勢は、おそらく続けられるだろう。あまりにその生産数が増長しすぎて、需要と供給のバランスがくずれ、ダンピング問題などが大きくならなければいいが……そんな心配もつきまとうけれど。

今回は、そんなフロッピーの世界に首をつっこんでみる。幸い、このたびは花王株式会社の協力を得ることができた。花王の工場、あるいは研究室におじゃまして、その製造工程、技術、またはそれらにまつわる人的資産にまで話を発展させてみたいと思う。

市販されているフロッピーディスクには、8インチ、5インチ、3.5インチがある。また特定の機械で使用される2インチなどというものもみうけられる。現在では主流は5インチと3.5インチとなっている。全体的に見れば5インチと3.5インチは同じくらいの普及率、使用率のようである。

それぞれ外装にはちがいはあるにしろ、基本的には同じ構造である。中身は、磁性体が均質に塗られた円盤と、微小な埃を取り除くためのライナー。その磁性体に情報が詰めこまれていくわけ。ディスクの回転数は、毎分300回転以上、3.5インチ2DDの場合で考えてみると両面合わせて160トラック、記憶容量はアンフォーマット時で1メガバイト。ほほーんと読み飛

### 花王栃木工場

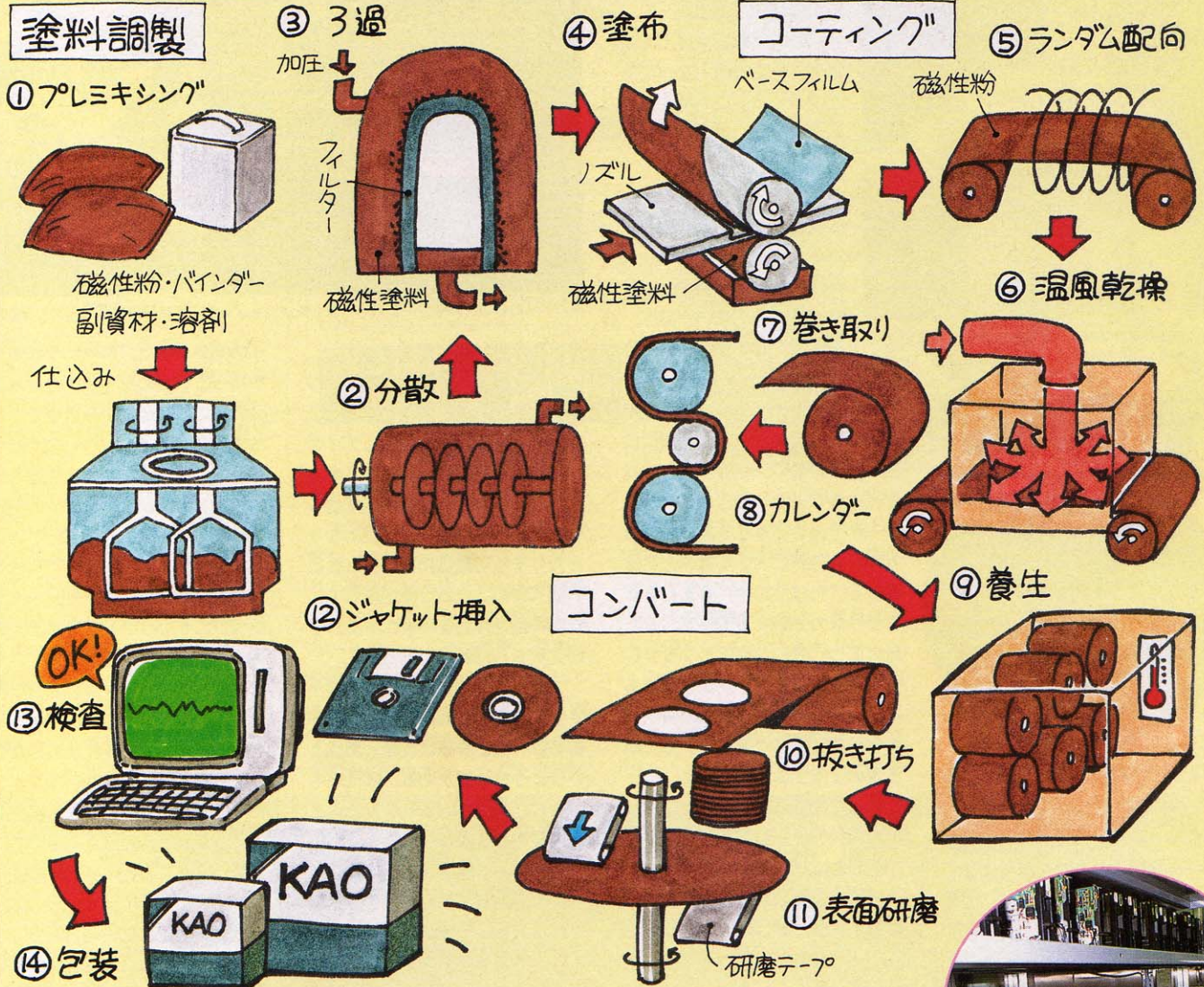
⬇花王株式会社の栃木工場は、栃木県芳賀郡にある。ここでは、紙おむつ、生理用品、フロッピーなどを生産している。

⬅これは、ほんとにみなさんよくご存じの、花王の製品群。ご家庭に一品はあるはず。月のマークでおなじみのものたち。

➡花王の新しいジャンルの製品フロッピー。3年前から生産を開始した。月のマークが、デスクサイドにも出現したわけだ。

# フロッピーのできるまで

このようにして、みんなが使っているフロッピーは生産されるのです。いやあ、ありがたや、ありがたや。

塗料調製
①プレミキシング
磁性粉・バインダー
副資材・溶剤
仕込み
②分散
③ろ過
加圧
フィルター
磁性塗料
コーティング
④塗布
ベースフィルム
ノズル
磁性塗料
⑤ランダム配向
磁性粉
⑥温風乾燥
⑦巻き取り
⑧カレンダー
⑨養生
コンバート
⑩抜き打ち
⑪表面研磨
研磨テープ
⑫ジャケット挿入
⑬検査
OK!
⑭包装
KAO
KAO

ばしてみればそれまでなんだが、技術的な見地から考えてみれば、そこに盛りこまれた技術は、かなりデリケートな、かつ精密なものが要求されるもの。ほんのわずかな磁性体のムラも、コンピュータにとっては命取りになってしまう。

そんな微妙なバランスの上になりたっているフロッピーディスクを生産するには、それなりのノウハウが当然必要になってくる。いかに均質に均等に磁性体がのせられるのか、そして、つねにヘッドにこすられる運命にあるその表面の耐久度。その製作工程は、上のイラストに示されたとおりである(花王の場合を例示した)。

聞くところによると、一般的にフロッピーを製造したのちにそのロットの検査をしたならば、何パーセントかは使用に適さないものなんだそうである。可能な限りいい品質のものを作り出すために、当然その生産ライン内は埃が極力少ないように保たれ、品質管理態勢も整えられている。このページの写真にあるように、工場内では防塵服の着用が義務づけられ、その大量生産の前段階では、長時間にわたる作動チェックが行なわれているのである。

さりげなく日ごろ使っているフロッピーディスクには、さまざまな技術が応用されている。では次のページからは、今回の取材先メーカーである花王の具体的な話題をおりこみながら、解説していきたいと思う。

⬆花王株式会社情報科学研究所所長の上田雄一さんに全社的な研究開発についての概要をうかがった。

## 花王の応用技術

花王がフロッピーの生産を開始したのは3年前からと聞く。業界の中にあっては、新しく参入してきた、とまあそんな感じである。しかし、昨年あたりから、その花王のディスクが、目立ち始めた。企業としての営業努力もあるのだろうが、花王製ディスクの品質も認められてきているのだろう。

しかし、単純に、純粋に考えてみて、どうして花王がフロッピーなんだろうか？　と思った。取材の前は不思議でしかたがなかったのだ。花王といえば、洗剤とか石鹸とか、工業用化学製品も作っているんですよね、くらいの知識しか持ち合わせていなかった不勉強さもあったのだが、それにしてもあの花王でしょう？　などと、疑ってみたくなるほどであった。

しかし、取材を終えてみると、その理由、なぜ花王がフロッピーに力強く参入してきたかの理由がわかってきた。

その理由を説明する。

花王はサニタリー製品、あるいは香料、グリセリン、化学薬品を広く扱うケミカルインダストリーである。知名度としては、先にも述べたが、シャンプーや石鹼、紙おむつや生理用品などの家庭用品が高いわけであるが、一般に広告をしていないジャンルでも、たとえばコピー機に使うトナー（コピー印字のもととなる黒い粉状のもの）の分野においてもシェアは高いし、たばこの中に含まれるグリセリンの分野でもトップ、また靴の底の代表的な材質となるウレタンの生産高もトップシェアにある。いろいろな化学製品のジャンルでの研究開発が進んでいるのが実情のようである。

そんな花王の研究題材のひとつに界面科学の分野がある。

界面とは、ものとものが接触する面のことをさす。ものとものが接触すれば、そこには摩擦が起こる。その摩擦は、起こってほしくない場合のほうが多い。なぜならその摩擦により、表面は熱を持ち、削れていったり、品質が変わっていったりしてしまうからだ。

界面科学の応用としては、身の回りでは、洗剤、化粧品やヘアケア製品などに、工業用としてはそれこそほとんどの工業的分野にかかわるもの、らしい。らしい、というのはいささか乱暴なとりまとめ方だが、界面技術の詳しい話をしだすとそれだけで1冊の本になってしまうので、ここでは割愛させていただくことにした。なんならば、それは次の機会に。

⬆それぞれの研究室がワンフロアに置かれている。各部での情報交換潤滑のためなのだ。

フロッピー内の磁性体は、いつもディスクユニットのヘッドとこすれあう運命にある。もしディスクの表面がざらざらだったりすると、リードライトに誤情報が混じったり、ひどい場合には読めなかったりする可能性がある。ここに界面科学のノウハウを応用して、いかに磁性体面を平滑にするかを研究開発したわけである。

また、磁性体自身は、小さな小さな磁石と考えればいいわけだが、磁石はN極とN極は反発しあうというような性質がある。ほうっておくと、磁性体どうしはきちんと理路整然と並ばない。また、温度や湿度などの環境の変化に対しても、その品質が変わってしまうおそれがある。そういう問題に対しては、ポリウレタンをもとにした高分子接着剤（そういう用途の接着剤のことをバインダーと呼ぶ）を開発して、諸問題をクリアーに処理してしまった。

そして、工業用としては500種類を超える潤滑剤を生産している技術を応用して、ディスク面に潤滑剤を塗布し、ヘッドとの磨耗を極力少なくした……あとで聞いた話だが、花王はOEMで磁性粉をずっと生産していたそうである。フロッピーの需要が増え、基本的な技術力を持っているのなら、そんなら自分のところで最初から最後まで作ってしまったほうがいいのではないか？　ということで、生産を開始した。以上が現在生産中の花王フロッピー物語の冒頭部、ということなのだ。

家庭用品から、コンピュータ産業へ。こういうケースはあまりないことだろう。これから先、さらに花王のこのジャンルの進出があると、これはおもしろい。おもしろいと言っちゃあ失礼かもしれないが、知名度と普及ということで考えてみるならば、お風呂場や洗面所あるいは台所で見る月のマークが、ワープロやパソコンの横にも並んでしまっているのだ。おもしろいかもしれないぞ。

それでは最後にこれからの、フ

⬆FD事業本部生産技術部長の須田敏保さん。基本的なフロッピー技術についておうかがいした。

⬆工場に行くと、あっ、やっぱり(？)、ロリエなんか作ってたりしてうれしい。

⬆応用物理研究室主任研究員の岸根延幸さん。垂直磁気記録方式についての研究にたいへん造詣が深い。

ロッピーのジャンルにおける研究課題、あるいは可能性についても、お話をうかがってみた。

ひとつのテーマとして据えられているのは、垂直磁気記録方式によるフロッピーディスクの開発、ということである。

今現在使用されているフロッピーの磁性体は、長手(ながて)磁気記録方式と呼ばれる、磁性体がフロッピー面に対して横に並んでいる方式のものなのだ。その横に並んでいる磁性体を、縦にして、高密度に並べてやれば、現在のフロッピー容量の10倍ものデータを記憶することが可能になるという。

しかし、実用ということになると、いくつかの問題が生じてきてしまうのだ。たとえば、その高密度なフロッピーを読み取るには、それ専用の読み取りヘッドが必要になってくる。潤滑剤の問題もある。またハード的な限界、つまり記憶媒体は大容量になったとしても、それをアクセスする時間、つまり書き込み読み取りの時間が従来のものであれば、ただただ時間がかかってしまうだけのものになってしまうわけである。ハードの進歩も歩調を合わせないと、実用化はできない。しかしハードメーカーとの調整が進めば、商品化もそう遠くないのかもしれない。

フロッピーの世界に少しだけ首をつっこんでみた。いかがだったろうか。読者諸兄にぜひ読後の感想をうかがってみたいものである。

●長手磁気記録方式

現在はこの方式

N S N S N S N S

ところが　こーすると……

●垂直磁気記録方式

同じ長さの中に磁石をいっぱい並べることができる

## 実践！防塵服!!

花王におじゃましたおみやげに、工場内で着用されている防塵服を1着いただいた。これはラッキーということで、Mマガ編集部のロンドン小林改めワシントン豊丸に、それを着せて、青山の街を闊歩させてみた。

なかなか、ちょっと見は、粋なバイク屋さんのツナギにも見えないこともないが、いやはややはり、防塵服だな。カメラマンを引き連れて、青山通りをあるいているさまは、やはりへんであった。本人は結構喜んでいたようであった。不気味なヤツであるな。

道中、おなかがすいたらしくたいやきを買ったワシントン。しかし、たいやき屋のおやじは、なんとも思わずに、たいやきを販売していたそうな。なかなかしゃれっけのあるおやじであることよ。

⬆「これがこの工場の全貌なんですよ」

## フロッピーのできるまで

ちょっとビジネス書みたいな原稿を書いてみたいと思う。大人の社会人のみなさん、読んでみてくださいませ。

技術はかってに進歩してくれるわけではない。人間がむりやり進歩させようとしているから、進歩していくのである。人的資源とでもいうのだろうか？　そういうものがこれからの技術革新には必要不可欠なのだ。というか、当たり前のことなんだけれども。

いくらいい設備があっても、そこに働く、研究する人間に意欲と知識と努力がなければ、なにも新しいものは生まれてこない。これは雑誌を作る上でも、同じことだったりして。そして、若い人たちの自由な発想やイメージを大切にしていく雰囲気が職場にないと、伸びようとする芽は、いつまでたっても育つことはない。

⬆山口健一さん。フロッピーの開発に着手。より信頼度の高い製品を。

⬆上山由美さん。品質管理などを担当。以前はCのプログラマーだった⁉

⬆応用物理研究室の布施昌之さん。専門は垂直磁気関係。早期実用化が夢。

花王の研究室の若い研究員のみなさんにお話を聞く機会があった。

結論からいえば、働きやすいということであった。うーん、うらやましい(？)。もちろん会社の仕事としての研究はきちんとこなさなければならないのだが、それをこなした上で、自分の自由な時間には、会社の施設を利用して自分の研究ができる、とのことである。

仕事をしていて、上から抑えつけられるイメージというのもほとんどないようである。

人間を管理する技術は、方程式や化学記号をいじくるよりもむずかしい。人間は気持ちの動物であるし、すべてがデジタルのように割り切れないことでいっぱいである。先端技術研究の4分の1くらいは、心理の方向性が握っているともいえるのではないだろうか。

# 緊急レポート! 今、時代が求めるキーワードは MとSとXだ!

**どんな理由があるかは知らないけど、MとSとXの文字がついた車が次々と登場している。これはやっぱり、Mマガとしては放っておけないのだ。**

## M キッチリした印象を与える

マス目いっぱいに、しっかりと書かれる文字がM。安定感があって、半面、ちょっと融通が利かなそうなイメージもある。車でいえば〝安全指向〟。タイヤをキュルキュル鳴かせながら走るのではなくて、家族揃ってノンビリと高速クルージングを楽しむって雰囲気かな。田中パンチが買ったBMWにも、Mシリーズなんていう、ちょっとやそっとの事故では壊れそうもない車もあるし。それに、このページに載ってるスポーツカーには、Mは入ってないでしょ。

MSXの場合は、バージョンが変わっても互換性を大切にすることが、Mの持つ宿命なのかな。良くも悪くも、四角四面の頑固者ってイメージがつきまとうわけね。

## S セクシーの一言につきる

ここ数年来、車のデザインは曲線にこだわる傾向にある。10年くらい前までは、四角い箱を組み合わせたような車が多かったけど、今はこぞって丸みを帯びたデザインが主流になっているんだ。

もちろん、カタログデータ的にも、曲線を生かした車ほどCD値が良くなり(空気抵抗が減り)、操縦安定性が増す、なんてもっともな理由はある。でも、それ以上に、社会全体の流れが四角から丸に向かってるってことが大きいんじゃないかな。女の子がよく口にする、〝優しい人が好き〟なんてのもこの典型だよね。更にいうなら、こんな女の子たちの願望をかなえる方向に、社会全体が流れてるってわけなんだ。

さて、美しい曲線で構成された文字といったら、S。セクシーなんて単語も、Sではじまるよね。車もとにかくセクシーで、やわらかい曲線にドライバーが優しく包み込まれるといった具合。シートも曲線を生かした、ヘッドレスト一体型なども増えてきている。

ただ、残念でならないのがMSX。パソコンのイメージを打ち破るような、一目見てだれもがドキッとするデザインのマシンは、まだ登場していない。MSXがただのパソコンではなく、家族だれもが使えるようなホームパソコンになるためにも、デザインは重要な要素だと思うのだけど……。

# HONDA NS-X

## 今は貴重なFRスポーツだ

〝車に対するこだわりを持ち、車を走らせることが好きで、しかも自分のセンスをアピールしたいと思っている人〟をメインターゲットに開発したという、日産自動車の〝180SX(ワンエイティエスエックス)〟。排気量2,000cc以下のクラスでは希少価値の存在となってしまった、FR(後輪駆動)方式を採用したスポーティーカーだ。

エンジンは、ネット(エンジンを車両に搭載した状態で測定した値)で175馬力を発揮する1,800ccツインカム・インタークーラーターボ。つまり、高性能エンジンの代名詞といえるものを搭載しているんだ。そしてデザインは、空力特性に優れた3ドアハッチバックタイプ。フロントノーズからリヤまでを〝穏やかなS字カーブで構成〟しているとは、日産自動車の広報資料から。

### 180SX主要データ

| | |
|---|---|
| 全長 | :4,540mm |
| 全高 | :1,290mm |
| 全幅 | :1,690mm |
| 車両重量 | :1,170kg |
| ホイールベース | :2,475mm |
| トレッド前/後 | :1,465/1,460mm |
| サスペンション | :マルチリンク |
| ブレーキ | :4輪ディスク(前輪ベンチレーテッド) |
| エンジン | :1,800ツインカム インタークーラーターボ |
| 最大出力 | :175PS/6,400rpm |
| 最大トルク | :23.0kgm/4C000rpm |
| 備考 | :ビスカスLSD装備 |

## セナも絶賛のミッドシップ

今年の2月にアメリカのシカゴで開かれたオートショーで、ついにその姿を現わしたホンダのミッドシップ(エンジンを車両の中央部、つまり運転席の後方に置いたモデル)。コードネームを〝NS-X〟というこの車は、アメリカでの発売を前提に開発されたという。

エンジンは3リッターV型6気筒。自然吸気で最高出力は250馬力以上。車体は、オールアルミのモノコック(継ぎ目のない、一体成形)ボディーに、オールアルミの4輪ダブルウイッシュボーン・サスペンションと、徹底した軽量化がはかられている。これは、F1をはじめとするモータースポーツで培ってきた、ホンダの技術があってこそ可能になったものだ。

また、このNS-Xの開発には、マクラーレン・ホンダのF1ドライバーであり、昨年のワールドチャンピオンである、アイルトン・セナもかかわっているとか。国内発売が待たれる1台だ。

### NS-X主要データ

| | |
|---|---|
| 全長 | :4,315mm |
| 全高 | :1,170mm |
| 全幅 | :1,800mm |
| 車両重量 | :1,300kg以下 |
| ホイールベース | :2,500mm |
| トレッド前/後 | :1,510/1,525mm |
| サスペンション | :オールアルミ 4輪ダブルウイッシュボーン |
| ブレーキ | :4輪ベンチレーテッドディスク(ALB付き) |
| エンジン | :3リッターV型6気筒 24バルブ自然吸気 |
| 最大出力 | :250PS以上 |
| 最高速度 | :250km/h以上 |

# MAZDA MX-5

## オープンスポーツの決定版

NS-Xと同じく、シカゴのショーで発表されたのが、マツダの軽量オープンスポーツカー〝MX-5〟。アメリカではミアータという車名で今年の夏前から。また、日本ではユーノス・ロードスターという車名で、秋からの販売を予定しているホットモデルだ。

エンジンは1,600ccのツインカム16バルブ。全長4メートル以下というコンパクトなボディーと、FR方式の駆動で、スポーツカーにふさわしい動力性能を発揮。また、4輪ダブルウイッシュボーンサスペンションや、4輪ディスクブレーキ、そして理想的な前後の重量配分により、きわめて俊敏なハンドリング特性を持つという。

曲線を巧みに取り入れたボディー形状もさることながら、特に注目してほしいのがスポーツカーの正統派ともいうべき2シーターのオープンカーであること。荷物を積むためのスペースは広くないけど、遊び心を持って車に接する余裕のある人だけが、所有することを許される車というわけだ。

### MX-5主要データ

全長　　　　　：3,948mm
全高　　　　　：1,224mm
全幅　　　　　：1,676mm
車両重量　　　：約960～990kg
ホイールベース：2,266mm
トレッド前/後　：1,410/1,428mm
サスペンション：4輪ダブル
　　　　　　　　ウイッシュボーン
ブレーキ：4輪ディスク
　　　　（前輪ベンチレーテッド）
エンジン：1,600ツインカム
備考：手動式のソフトトップ
　　　（折りたたみ幌）を装備
注：以上のデータは米国仕様車

⬅パナソニックのFS-A1WX。各種の内蔵ソフトが充実していることが人気のマシンだ。

➡こちらは三洋のWAVY70FD。MSXでは初のBASICコンパイラ内蔵のマシンなのだ。

⬅ソニーのHB-F1XDJ。どちらかといえば、マニアックなイメージのあるマシンといえそう。

DAIHATSU MS-X90

# '90年代へのコンセプトカー

今年の３月にスイスのジュネーブで開催された、第59回ジュネーブ・モーターショーに参考出品された車が、ダイハツの"MS-X90"。Market-Survey（市場を推し量る）X90の略で、'90年代に向けダイハツが市場に問う車というコンセプトのもとに開発された。

今回は参考出品ということもあり、詳しいカタログデータや発売時期などは一切未定。イラストを見てもらえばわかるように、外観は３ボックスのセダンタイプで、1,600ccのエンジンを搭載したFFモデルだとか。カローラやサニー、ファミリア、シビックなどに対抗する車種となりそうだ。

正式な発表は今年の秋ごろになるという噂だけど、いずれにせよ、MS-X90という車名はそのまま残してほしいな、というのがMマガ編集部のささやかなる願い。そして、街中をMS-X90が走りまわる日がくるといいな！

## X 未知の可能性を秘めた文字

車やパソコンに限らずＸが多用される理由は、この文字が多大なる可能性を持っているからだ。良い意味でも悪い意味でも〝正体不明"。何が起きるかわからないといった、ゾクゾクする期待を抱かせる文字なのだ。

奇しくも、今回紹介した４台の車で、すべてに共通して使われていた文字はＸ。どれも、各メーカーのコンセプトカー、次期主力商品といった車の名前にＸが使われたということは、それだけＸのイメージが鮮烈だということだ。

さて、MSXに話を移そう。カートリッジスロットという概念を基本にして作られたのが、MSX。このスロットにゲームを差せばゲームマシンに、ワープロを差せば日本語ワープロに。さらに各種のインターフェイスを接続すれば、スタンドアローンのパソコンから、ネットワークのホストや端末へと、自由に姿を変えることができるマシンなのだ。

この自由度の高さがMSXの最大の魅力。また、スロットに接続するためのインターフェイスも、プラスチックのケースに入ったカートリッジという形をとるので、いわゆる〝メカ"に弱い人でも安心して使うことができるわけ。

未知なる可能性を秘めた文字Ｘ。そのＸを持つMSXというパソコンの可能性は、無限なのだ。

車の世界では、今になってＭとＳとＸがキーワードとしてもてはやされてるわけだけど、コンピュータの世界では数年前からMSXは主流となってたわけだよね。だから、そのMSXを持ってるキミたちや情報誌であるＭマガは、時代の最先端をいってるわけなんだ（え、何、大げさだって⁉）。

そんなMSXマシンたちを、もう一度おさらいしておこう。左ページの写真は、現在発売されているMSX2＋の主要機種たち。パナソニックとソニーと三洋の３メーカーから発売されている。

どれも基本性能は同じだけど、ワープロソフトや住所録などを内蔵したパナソニックのマシンは、パソコン初心者向けのオートマ仕様。プログラミングコンテストなどを開催するソニーはマニア向け。そしてBASICコンパイラを内蔵した三洋のマシンは、ターボ付きってとこかな。

## ベッドコンピュータの登場だ！

# ダブルベッドにMSX！

東京・麻布にあるフランスベッドのショールームに、MSXを使ったベッドコンピュータがあるとの情報が編集部に届いた。なんだソレ？　というわけで、取材に行ってきたのだ。

### 寝ぞうが悪くても大丈夫

ベッドとMSX？　ちょっと考えただけじゃ、あんまりカンケーないような気がする取り合わせだ。とりあえず思い浮かぶといったら、ベッドに寝っころがってゲームをするぐらいだもんね。横になって『テトリス』をプレイしたら、落ちてくるブロックがヘンに見えて、どーなるんだろう、なんてことしか思いつかないのだ。あぁ、貧困な発想しか出てこない……。

でも、トーゼンそんなくだらないことじゃなくて、リッパにMSXとベッドがひとつになって役に立っているのだ。で、それは何かと尋ねたら、ペンペン、フランスベッドのショールーム〝ギャラリーｆ〟に設置してある『ベッドコンピューター』だったのだ。あの、有名人がウヨウヨしていて、オシャレな街として知られている麻布にあるんだぞー。スゴイ！

それじゃ、どーいうふうに使われているかをちょいとばかり調べてみることにしよう。

同じ体重の人でも、身長が高い人と低い人では快適なベッドのマットレスの硬さが違っているそーだ。ウム、これはナットクできる話。それに、うつぶせになって寝る人や横をむいて寝る人によっても、かなり違うらしい。ところがいままでは、自分の最適なマットレスを選ぶというよりも、さわった感触や色で選択するしかなかったのが実状だそうだ。

でも、このベッドコンピュータは、そこに寝るだけで、その人にピッタリ合ったマットレスを教えてくれるというスゴイ物なのだ。

## ショールームって　こんなところなんだぞー

MSXマガジン編集部のある南青山からそんなに遠くない麻布の、ソビエト大使館のとなりにフランスベッドのショールームがあるのだ。たまたま取材に行った日はお休みだったんだけど、そこはショールームの人の好意で内部をいろいろと見学させてもらった。

中に一歩足を踏み入れると、そこにはもう別世界が広がっているのでありました。と、ついつい口調まで変わってしまうぐらい、とにかくキレイ。思わず正座してしまいそうでしたよ、ホントに。とっても高そうな(もちろんお値段が)家具や生活用品が展示してあって、こんなところで暮らすと人間変わるだろーなーって感じなのだ。ウン。

で、まあ、たまにはいろんなショールームに出かけていって、こういう目の保養(?)をするのもいいんじゃないかな、なんておススメしてしまうのだ。いいんじゃない？

⬆このビルの中にショールーム〝ギャラリーf〟があるのだ。とってもキレイだね。

⬆中にはたくさんの家具が置いてある。ついつい寝っころがってしまいたくなるのだ。いけません？　とにかくゆったりしていて気持ちイイ。

⬅キッチンには、キレイなグラスなどもあって、キラキラした世界だ。ここで飲むコーヒーは、さぞかしオイシイだろうねー、ネ。ゴクッ。

## トータルインテリアだ

いままでベッドというのは、普通の家具と違うんだ、という面があまり意識されてこなかったようだ。一般の家具は、見ためのほうがワリと重要（もちろん機能も大切だけど）なのに比べて、ベッドには、難しく言えば人間工学的な視野が必要なのだ。寝ている間に何回ぐらい寝返りをうつかとか、いろいろな要素があるもんね。それらを考えて、ひとりひとりに合ったマットレスがあればいいんだろうけど、そーはうまくいかない。現在の大量生産の態勢では、とても無理な話なのだ。

それだったら、いくつかの硬さのタイプをあらかじめ設定しておいて、その人に合った硬さにいちばん近いものを選ぶ。それにプラス好みのベッドを選びだすのが、うまい方法じゃないかというのが、

# ベッドコンピュータはこう使う！

自分に最適な硬さのマットレスを選ぶには、このベッドコンピュータに横になればいい。このとき大切なのは、いつものカッコウで横になることだ。人目を気にしておしとやかに、なんてダメダメ！　なのだ。

でも、いくらふだんどおりにしなさいといっても、そのまま本当に寝てしまってはいけません（そんなヤツはいねーか）。それにパジャマとかスエットとか寝間着とかも必要ないので、持ってこないよーにね。

⬆モデルになってくれたのはギャラリーfのチーフプランナー、堀祐子さん。

⬆スタートボタンを押してからベッドに腰かけて、それから横になるのだ。

⬆と思ったら、堀さんは笑いだしてしまった。やっぱりテレるものだねー。

MSXを使ってのシステムを導入したきっかけらしい。

このベッドコンピュータでは、現在マットレスの硬さを3つのタイプで分類している。60、80、100と呼ばれ、数字が大きいほど硬め。もちろん硬さを測っても、本人がもうちょっと硬いほうがいいな、などの希望があれば、それが優先されるということだ。

それに最近は、適したマットレス、生地（色やパターン）、フレームの好きなものを組み合わせて選べるようになっているらしい。また、その組み合わせをその場ですぐにカラー画面に表示できるようになっているのだ。ベッドの色と同時に、カベやカーペット、カーテンなどもあわせて表示できるので、トータルインテリアとして選択がラクになっているのだ。ただし、この表示のためのシステムは、MSXを使っているものじゃなくて、ン千万円もする高いものだ。

実際にこのシステムを始めてから、お客さんの反応がかなりいいらしい。自分に合ったベッドの硬さを教えてもらえるのは、なんだか健康診断をしてもらっている感じがするし、なんだかオモシロソーだもんね。

これからは、全国各地にベッドコンピュータを導入していくらしいので、ベッドを買おうかなーと思っている人は、このMSX内蔵のベッドに横になって数値を測ってもらってみるのも、いいかもしれないね。さあ、ドーゾ。

⬆このベッドの中にMSXが内蔵されているんだ。まさしくベッドコンピュータのネーミングがピッタリ、という感じ。

⬆お話をうかがった鈴木さん。ベッド業界のいろんなオモシロイ話があったのだ。

⬆おなじみMSXのロゴが出てきたぞ。ホントにMSXを使っているのがわかるでしょう。

⬆お客さんのベッドに関する希望(色など)を、映像化して見せるシステムだ。

# WE WANT PENPALS!

## 世界各地からの反響がスゴイ!

**"Hi! I am a reader of MSX magazine!" 最近、編集部には外国郵便がふえてきている。きっかけは、'88年のMマガ10月号。ヨーロッパ・中南米・アジアの読者から、日本のMSXユーザーへ送られた手紙のいくつかを、紹介します！**

1988年のMマガ10月号での、"WE WANT PENPALS"のページを覚えているかな？

"MSXユーザー同士での、海外文通の勧め"を説き、フィンランド、イギリス、オーストラリアにある、MSXのファンクラブを紹介したのですが、これが面白く展開してきた。

海外にも、MSXマガジンを必死で読んでいる読者がいるんですねー！「日本語は読めないんだけど、どうやら、文通のススメが書いてあるみたい。ぼくたちも、日本に手紙を書いてみよう！」と言ったかどうかは、さだかではありませんが、とにかく、手紙がワッサワサ。

さあ今こそ、国際交流の一歩を踏み出すとき。易しい英語で大丈夫。あたたかい返事やオリジナルソフトを送ってあげてください。

面白い外国のソフトが手に入ったら、ぜひぜひ編集部にも見せてくださいね。

# from Brazil

HI! ぼくは17歳のブラジル人。ブラジルにも、MSXユーザーはたくさんいて、ブラジル製のほかに、日本やヨーロッパ(おもにスペイン)のソフトもたくさん手に入ります。ただ、専門誌は『MSX Micro』という一誌だけしかないのが残念です。もし、みなさんが、このブラジルの雑誌をほしかったら、送ってあげます。

ぼくが使っているのは、5インチのディスクなので、ソフトの交換はむずかしいかもしれませんが（友だちには3.5インチを持っている人もいますが）、BASICを初め、PASCALや、Assembly Z-80でプログラムを作ることができます。これはぼくの作品です。


***Claudio Toshio Nagao***
***rua Jose Malozze n2 177***
***Mogi das Cruzes-S.P.***
***CEP 08765 BRAZIL***


こんにちは。ぼくも日本に住んでいるキミたちのように、MSXマガジン読者のひとり。25歳です。MSX1とMSX2を持っていて3.5インチディスクと5インチディスクの両方が使えます。

ぼくが使ってるプログラムのリスト(MSX1用とMSX 2用)を送るので、興味があったらチェックしてみてください。その代わり、日本の人が使ってるプログラムリストも送ってほしいなって思っています。

郵便事情が悪くて、郵送には時間がかかるようなので、なるべく早く返事をください。ぼくにできることなら、なんでもしようと思ってます。

日本を大好きなPEDROより


***Pedro Henrique da Gama***
***Caixa Postal 94368***
***CEP 25800 Tres Rios RJ***
***BRAZIL***


```
Breakout
Bubbler
Burger King
Ball Blazer
Battle Chopper
Black Beard
Blow Up
Boggy 84
Ben Hur (Coliseum)

Comic Bakery
Castle Combat
Crazy Train
Cat Boy
Chack'n'Pop
Champion Soccer
Chiller
Choro Q
Champion Horse
Chuck Egg
Circus Charlie
City Connection
Classic Adventure
Condor
Congo
Cosmo Explorer
Congo Bongo
Car Fighter
Car Jambore
Castle
Castle Excellent
Chess
Chorlifter
Clapton 2
Cluedo
Colony
Comblot
Candoo Ninja
Cannon Fighter
Cosmo Explorer
Champion Box
Check Mate
Chopper 1
Colt 36
Crusader
Chicken Chase
Chost Ball
Color Ball
Colossal Adventure
Cosa Nostra
Camelot Warriors
Can of Worms
Chuby Gristle
Coaster Race
Cobra's Arc
Confused ?
Cosmic Shock Absorver
```

# from Asia

僕は、前から外国のMSXユーザーと友だちになりたかったんです。タイではハードもソフトも情報不足です。手紙をください。


***LADDAVAN***
***92 Parinayok RD.,***
***BKK 10200***
***Thailand***


ぼくは、タイに住む15歳。ソニーのMSX2を持ってます。

タイでは、みんな、ゲームソフトに飢えています。ぼくはプログラマーになりたいです。質問がひとつ。去年、コナミはソフトをいくつだしたのですか？

簡単な英語で返事をください。情報も待ってます。

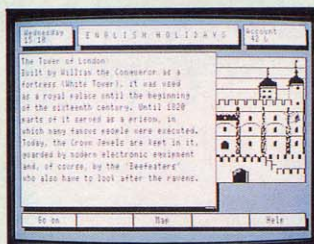

***Danop Dharmaraksa***
***138 Sukumvit 4***
***Pvakanong BKK***
***Thailand***


こんにちは！ ぼくは、Yangという名前で14歳。MSX2を持ってるんだけど、日本の男の子と、MSXに関する文通をしたいなー。楽しみにしてるから、絶対手紙をください。


***Yang Hae Joom***
***360-19, 22-tong 5-ban***
***Naedang-7-dong, Seo-gu***
***Daegu, Kyunh Buk 636***
***Korea***

# from Holland

さて、こちら編集部です。オランダのジュンくんが送ってくれたゲームプログラムについてひと言解説を……。まず、イギリスの地図の上を飛行機が飛んでいくのがスタートの合図。音楽が流れて、クイズに答えながら、イギリスを旅していくわけです。問題は「イギリスの首都は?」という簡単なモノから、「なぜ、イギリスのメトロポリタン・ポリスの帽子は長細いのか」という難しいものまで、サマザマ。正解数がいくつかに達すると、次の画面。ロンドンの街にバスや地下鉄で乗りこみ、買いものができます。お金がないのに買物すると刑務所入りに……。

ぼくは、JUNっていう名前で15歳です。お母さんが日本人、お父さんがオランダ人で、日本には4回行ったことがあります。アムステルダムの近くに住んでいて、ハイスクールの4年生に通っています。野球が大好きで、お母さんと日本に行ったときには、読売ジャイアンツの試合を見ました。

お母さんは富山の出身です。ぼくはソニーのMSX2を持っているので、日本の人たちと情報交換をしたいと、ずっと考えていました。今回、MSXマガジンを見て、あわてて手紙を書きました。文通ができたら大喜びです。英語の“THINKING GAME”を送るので、遊んでみてください。

君の手紙を楽しみにしてます。日本語で書いてくれてもかまいません。お母さんに訳してもらうから大丈夫。それでは、返事を楽しみにしてます。

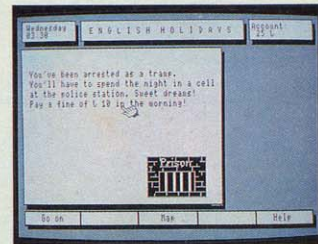

***JUN de Winter***
***Ds. M.L. Kingweg 64***
***1444EE Purmerend***
***Holland***


⬆ヨーロッパへのチケットを獲得する旅。

⬆基本問題を終了。おめでとう!

⬆シェイクスピアの生まれた場所は?

⬆ロンドン塔の説明です。観光気分ね。

⬆持っているお金を使って、ショッピング!

⬆あら、お金ほしさのあまりに……!

## 写真付き!

MSXマガジンに、ぼくの手紙をのせてもらえたら、すごくうれしいです。MSXマガジンはとても素晴らしい雑誌で、ぼくはずっと読んでいました。雑誌に載ってるから、プログラムやゲームは、一生懸命に打ち込みました。MSXコンピュータはすべて日本製なので、日本に住んでいるMSXユーザーと、文通するのがぼくの夢です。ちなみにぼくは、15歳です。ポラロイドカメラで撮った写真を同封します。


***Jurgen Schaerlaeckens***
***Boschovenseweg 68***
***5111 XJ Baarle-Nassau***
***HOLLAND***


## 3ヵ国語OK!

私はMSX1とMSX2を持っています。英語でもドイツ語でもフランス語でも読めますので、ゼヒゼヒ返事をください。それに合わせて返事を書きます。ソフトの交換をしたいと思います。


***W. RIJKE***
***PBUS. 297***
***NL-3740 AG BAARN***
***HOLLAND***


## ファンクラブを利用して

個人からの手紙のほかに、それぞれの国のMSXファンの団体からも、問い合わせの手紙がきました。ブラジルと、西ドイツのアドレスを紹介します。


***LUKASOFT***
***Systems & Consulting, Ltd.***
***Dr. Clementino 468, apt. 54***
***03059-Edf. Andrea-Belenzinho***
***Sao Paulo-S.P. BRAZIL***


右側の西ドイツのファンクラブでは、毎月、会報もだしていて、ドイツ語と英語の2ヵ国語の記事になっているので、興味があったら問い合わせてみて。


***M.O.S. CLUB***
***(MSX Oriented System)***
***An der Umflut 19***
***4715 DAVENSBERG***
***WEST GERMANY***


# from France

私は、フランスに住んでいる35歳の読者で、MSX2を持ってます。日本語は読めませんが、絵と音で、感じはわかります。

ROSNY-SOUS-BOISというMSXのファンクラブを作っていて、今、30人の会員がいます。フランスでは、MSXの雑誌や情報がありません。オランダやスペインは雑誌もたくさんあって、うらやましいです。

英語は苦手ですが、辞書を使ってがんばりますので、手紙やソフトの交換をしましょう。


***LALLOVE, Lionel***
***Fort de ROSNY***
***1 Boulevard TGEOPHILE SUEUR***
***Batiment F Appartement 201***
***93110 ROSNY-SOUS-BOIS***
***FRANCE***

MマガC.G.コンテストタイアップ企画

# 書生さんのプリントショップⅡに挑戦!

■ソニー
MSX2
12,800円［税別］
(2DD)

コンテストの応募作の少なさに、業を煮やした書生さんが立ち上がった。「プリントショップⅡはこうして使え」と、みずからソフトと格闘した感動の記録なのだ。

## 書生さんはデザイナー

プリントショップⅡをいじっていると、背後に人の気配が……。

「これ、はがきとかデザインできるんですよね。面白いですか」

おお、そーいうキミは書生さんじゃないか。使ってみたいの?

「ええ、まあ。こう見えてもボクはデザイナーですからね」

そーかそーか。それなら、プロのデザイナーがどれだけのものを作れるか、挑戦してもらおうじゃないか。そのかわり、C.G.コンテストにも入賞するくらいの作品を作ってよね。

「いいですよ。なんといってもボクはプロのデザイナーですから。半端なものは作りません」

これが、書生さんとプリントショップⅡの出会い。さて、どうなりますことやら。

ポスターに
レターヘッドも
グリーティングカードにも
そして

⬆➡こちらはグリーティングカード。実際にはA4判の紙を4つ折りにした状態の外側と内側に印刷されるのだけど、ここでは表紙の部分と内容を並べてご紹介。プリントショップⅡに入ってるイラストは、なかなかかわいいでしょ。

⬅⬆書生さんが作ったポスターがこれ。どちらも基本となるフォーマットはプリントショップⅡに入っているので、画面に表示されるメッセージにしたがって、イラストや文字を選択していけばいい。日本語を入力するには単漢字変換をサポート。MSX-JEと組み合わせれば連文節変換も可能になる。

⬆Mマガのオリジナルレターヘッドだ。キミも自分の専用のやつをデザインしておくと、かっこいいぞ。

⬆これがプリントショップⅡのオープニング画面。もう、すっかりお馴染みだよね。

⬆グリーティングカードの完成イメージを画面に表示してみた。さあ、印刷しようと。

## まだ間に合う C.G.コンテスト応募規定

「キミはドデカホーンがほしくないか？ディスクマンやFM/AMカードラジオがほしくはないのか!?」

というわけで、Mマガ主催、ソニー協賛、そして超豪華商品が盛りだくさんのC.G.コンテストは、会期を1ヵ月のばして5月末日まで作品を募集することとなった。詳細は4月号のMマガで発表したとおり。グラフィックエディタ部門と、プリントショップⅡ部門の、どちらか好きなほうに(両部門でもいいけど)応募しよう。

前者はソニーのF1ツールディスク2のハードコピーツールを使い、オリジナルイラストをカラープリンタHBP-F1Cで印刷して応募。後者は、プリントショップⅡで作った作品を印刷して応募しよう。どちらもオリジナリティーが要求されるから、気合を入れて作ろうね。

応募方法は、封筒にキミの住所、氏名、年齢、電話番号と、応募部門、そして印刷した作品を添えて下記のあて先まで。審査結果は8月8日発売の、Mマガ9月号誌上で発表するぞ。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーMSXマガジン編集部
C.G.コンテスト係

## 戦い終えて日は昇り!?

プリントショップⅡのソフトが書生さんの手に渡ってから、2～3日が経過。調子どう？

「まあまあですね。けっこうよくできてますよ、このソフト」

それはよかった。ところで、そろそろ作品もできてるんでしょ？レイアウトの打ち合わせとかしたいから、見せてよ。

「いや、まだ、ちょっと……。それより、ビジュアルの締め切りはいつですか。それまでには間に合わせますから」

えー、まだなの。心配だなあ。締め切りは今週の金曜日。遅れちゃだめだよ。

「大丈夫ですよ。こう見えてもボクはプロのデザイナーですから」

とかなんとかのやりとりもあって、書生さんはデザイナー机に置かれたMSXに向かい、毎日プリントショップⅡと格闘していたのだ。その間は、お気に入りのドラゴンスピリット(PCエンジン版)をプレイする機会もだいぶ減ったとか。隣に座るAD（アートディレクターの略。デザイナーの親玉みたいなもんである）の荒井ピヨカズ氏からも、「ここ数日間は、ゲームの効果音がしない静かな日をすごせた」との証言を後日得ている。

そして締め切り当日の朝。編集部には、椅子を3つほど並べ、その上でマントにくるまり仮眠する書生さんの姿が。手にはカラープリンタで印刷した作品が、しっかりと握られていた。

「どうです、ちゃんと締め切りに間に合ったでしょう。ボクにもプロとしてのプライドがありますから、やるときはやりますよ」

うん、なかなかキレイにできてるね。あれ、そーいえば、はじめに打ち合わせたときに〝ドット絵や外字も作ってね〟っていわなかったっけ。

「いや、一度は挑戦してみたんですけど、ボクはドット絵に関しては素人ですから。それにプリントショップⅡ本来の目的っての は、用意されてる絵や文字を組み合わせて、だれもが簡単に作品を作れるってことですからね」

うーん、正論ではあるが、丸めこまれたかな!?

## 書生さんからのメッセージ

それでは最後に、プリントショップⅡを使った感想を、書生さんに聞いてみよう。

「基本的にこのソフトは、絵とかデザインとかをメニューから選んで作っていきますから、だれが使っても、そこそこの作品ができるんじゃないですか」

それは万人向けのソフトってことだよね。操作が簡単で、ある一定水準以上の作品がかならずできるっていう。

「そうですね。だから、完成したものに、差はつきにくいとは思いますけど」

コンテストに入賞するには、何が必要かな。

「ボクは今回できませんでしたけど、やっぱり自分でドット絵を描くとか、外字機能で面白いマークを作るとか。楽してドデカホーンはもらえませんよ」

全国ン十万人の、Mマガ読者にメッセージはない？

「そーですねえ、最近は〝手作り〟が流行ってますから、プリントショップⅡなんかいいんじゃないですか。ぜひ一度使ってみてくださいよ。それからC.G.コンテストもよろしく！」

# CAI Community Plaza

# ソフトを作る側からのコンピュータ教育とは

■ストラットフォード・コンピューターセンターから■酒井邦秀

いつもはコンピュータが教室で使われているようすをレポートするCCPだけど、今月はちょっと趣向変え。教育ソフトや教室のシステムを設計する立場の人に、話を聞いてみた。埼玉県のストラットフォード・コンピューターセンターからのレポートだ。

⬆CAIの現状を、熱っぽく語ってくれた藤田さん。ソフトの企画も担当するとか。

## 千葉市に協力してCAIソフトを開発

CAIコミュニティープラザの第2回で、千葉市にある新宿小学校のコンピュータ授業の話をしたのを覚えてるかい？　MSX2を1人1台使って、先生方が作った学習ソフトで勉強しているのだったね。そのソフト作成で、千葉市の先生方の手助けをしているのが、今回訪問したストラットフォード・コンピューターセンター株式会社。むかしからMSX用の教育ソフトを発売してきた会社だから、知ってる人も多いよね。

さて、新宿小学校では'87年の12月からMSX2が入ったということはあのときに書いたけど、千葉市の取り組み方に2つのユニークな点があることについては、くわしく書かなかった（忘れたわけじゃないけどね）。ひとつは、千葉市の教育委員会が積極的にCAIのソフトを開発して著作権を保有し、市内の先生方に自由に使ってもらっていること。もうひとつは、そのソフト開発に先生と民間のソフト会社が協力していることだ。

地方自治体がはっきりした主張を持って、ソフト開発と著作権所有に乗り出したというのは日本で初めてだそうだよ。ボクが見てきた例では、アメリカのミネソタ州にひとつ試みがあって、大きな成果をあげていた。また、カナダのスカーバラ市の場合は千葉市ととてもよく似ていて、市がコンピュータセンターを作り、コンピュータ授業の実験や先生方の研修、さらにはソフトの開発や評価などをやってるんだ。

でも、こうした問題については、いつか千葉市教育委員会に直接話が聞けたときに、ジックリ取り組むことにしよう。それよりも、今回話題にしたいのは、もうひとつのユニークな点。先生とソフトメーカーの協力の話なんだ。

## 個別学習を目指すコンピュータ教育

新宿小学校では先生方が全員で、コンピュータを自分の授業に取り入れようと頑張っているということは、前のレポートで書いたよね。そんな先生方のようすを、千葉市教育センターに協力するストラットフォード・コンピューターセンターの取締役副社長、藤田さんに話してもらった。

それによれば、ちょっと前までは〝コンピュータを取り入れる〟というと、何か大変なことができると思い込み、すっかり肩に力が入ってしまう先生方が多かったとか。でも最近ではコンピュータ教育に対する理解も進んできて、これまでどおりの授業をやっていく中で、状況に応じてコンピュータを使ったほうが効果的なこと。つまり、〝生徒が理解しやすいところでだけ、補助的にコンピュータを使おう〟というふうに、肩の力が抜けてきているそうだ。

そうなると、当然先生1人1人が自分の授業のやり方をじっくり考え、コンピュータをどこでどう使うか決めていくことになるね。新宿小学校のレポートでもくわしく書いたけど、これからのコンピュータ教育が目標としているのは、生徒たちに〝個別学習〟を可能にするということ。こうした観点からいうと、先生方が目標としているのは〝個別教授〟ということになりそうだ。

いままでのCAIソフトウエアを既製服とすると、こんなふうに先生1人1人が自分の授業にあった使い方をするためのソフトは、注文服ということになるのだろうか。でも、注文服がとても高価なのと同じように、〝個別教授〟もソフト作成に時間がかかって、〝高価〟になってしまう。

そこで登場するのが、服でいえ

⬆開発室で、千葉市のオーサリング・システムをデモしていただきました。

ばイージーオーダー。つまり基本となるスタイルは決まっていて、その寸法を調整することで1人1人に合わせていく方式だ。これなら比較的簡単に、先生なりのソフトウエアが作れるわけだね。そんな考えにもとづいて、千葉市教育委員会の委託でストラットフォード・コンピューターセンターが開発したCAIコースウエア作成プログラムが、〝千葉市オーサリング・システム〞なんだ。

## 先生が楽しみながらコースウエアを設計

このシステムでは、教室で使う学習用プログラムの方式を、新宿小学校のレポートで紹介したような分岐式に限っている。だから、コースウエア作成にかかる時間と費用は、大幅に節約できるんだ。そしてその内容はといえば、各先生に作ってもらうことで、個性を出そうというねらいなんだね。

ただキミたちの先生方が子供のころにはMSXはなかった。だから、コンピュータが怖いっていう先生も相当数いるらしい。そこでストラットフォード・コンピューターセンターでは、先生方にキーボードの操作を覚えてもらうソフトも用意して、けっこう人気があるのだとか。AやBやCのキーを探して、指が空中をうろうろしている先生を想像すると、なんだかかわいいね。Mマガの読者なら先生方に教えることもできそうだぞ。

⬆千葉市の先生が描いたコースウエアの設計図と、それを入力中のコンピュータ。

また、千葉市教育センターではコースウエア開発のために先生を集めて、研修会を開いている。この中でストラットフォード・コンピューターセンターと先生方が協力して、新しいコースウエアを作り出していくわけだ。こうして作られたコースウエアの数は、3年間で100本近くになっている。

実際のソフト作りの手順は、先生がコースウエアの〝設計図〞を描き、ストラットフォード・コンピューターセンターの人が、それをコンピュータに入力して完成させる。はじめのころは、文字だけの面白味のないものが多かったけど、最近はイラストなども交えた、楽しい〝設計図〞が増えているのだとか。生徒へのメッセージも、先生の個性が感じられるものが増えているそうだ。ボクは入力中のコースウエアを見せてもらったけど、なんだか、教室で使うときのことを想像しながら、楽しんで作っているという気がしたな。

CAIソフトは、個人用も教室用もふくめ市販のものが何百本とあるけれど、やっぱり先生の〝手作り〞ソフトにはかなわないだろう。市販のものでは、使う先生が自分の授業に合わせてソフトを改造する、なんてことはできないからね。その点千葉市のソフトは、たとえそれがほかの先生が作ったコースウエアであっても、自分なりに内容を修正することが、比較的簡単にできてしまうんだ。

〝コンピュータを使って生徒1人1人に合わせた授業を〞っていう目標は、今や合い言葉になっているといっていいと思う。そしてその授業についても、〝先生1人1人に合わせたコンピュータの使い方〞が追求されるようになってきているらしい。この2つの理想が、千葉市のオーサリング・システムでどのくらい達成されているのか。実態をつかむのは難しいと思うけど、いつかくわしく知りたいとボクは思っている。

## パソコン先生もよろしく

本文の中で、〝先生方にキーボードの操作を覚えてもらうソフト〞というのが出てきたね。それがこの『パソコン先生』なんだ。

教師用と生徒用が用意されていて、それぞれの価格は49,800円[税別]と、29,800円[税別]。キーボードに慣れるための練習と、実際に単語をタイピングする練習が入っているよ。教師用ではメッセージや例題が漢字で、生徒用ではひらがなで表示されるなんて、こまかな配慮もされている。

また、教師用にはワープロの基本操作を覚えるためのソフトや、オーサリング・システムとは何かをわかってもらうために、コースウエアの実例も入っているよ。問い合わせはストラットフォード・コンピューターセンターまで。

〒336埼玉県浦和市南浦和2-36-15

☎048-885-5222

⬆はじめてパソコンを使うなんて人は、パソコン先生で勉強しようね。

## コンピュータが道具になる日を目指して

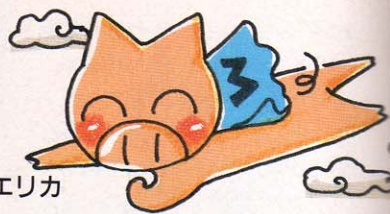
さて、ソフトを作る立場から見たコンピュータの学校導入はどうなっているだろう。'93年度からは、中学校の技術家庭科に情報基礎という領域ができて、全国の中学校にコンピュータが数十台ずつ入ることになる。そのため、教育関係者は〝みんな焦っている〞というのが現状らしい。

当然おかしなこともいろいろ出てくる。〝隣の市がなにになにというパソコンを入れたから、ウチも〞といった不合理な話もあるそうだ。中には〝取り残されないために〞、とにかくパソコンだけ入れるというところもあるとかで、機種の選定などはハードメーカーに任せてしまっているのだとか。

ソフトを作る側である藤田さんの話では、〝LANにこだわるのが一番の問題〞だそうだ。LANというのは、ローカル・エリア・ネットワークの略。この場合は、生徒が使うコンピュータと先生の教卓のコンピュータとを結んで、教卓から指示を出したり説明したりするための装置のことだ。〝LANにかけるお金があればソフトをたくさん買えますよ〞というのが藤田さんの助言。ただこれに関しては、ハードメーカーの話を聞いた後でないと、ボクの意見は書けない。近いうちにインタビューしてみたいな。

今はまだ混乱の時期だから、ソフトメーカーとしては先生に〝コンピュータとは何か〞から説明しなければならない。でも、何年後かに混乱が治まったら、ストラットフォード・コンピューターセンターはどんなことをやっているのだろう。藤田さんはふたつのことを答えてくれた。

ひとつはコンピュータが鉛筆になったり、ノートになったり、英語の辞書になったりと、生徒が主役で学習できるような環境を提供すること。そしてもうひとつが、〝コンピュータをAVの一環〞としたシステムを考えているとのこと。ただ、なんといっても、〝やりたいことは商売にならない〞のだそうで、藤田さんもボクと同じように、技術の可能性になかなかついてこない世の中の認識に、じりじりしているようだった。

# ウーくんのソフト屋さん#11

GAME　MSX MSX2　RAM32K以上

イラスト&コミック—桜沢エリカ
プログラム————杉谷　誠一

# かたつむりレース

## タイプ練習は楽しく

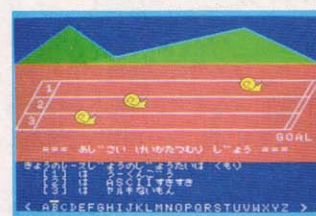
もう少しで、いやーな梅雨の季節になります。毎日ジメジメしていると、気分までジメジメしてしまいますね。外で遊ぶ機会も減りがちになって、ついついMSXに手がいってしまう……。きっと、そうなんじゃないですか？　でも、ただ遊んでばかりではだめですね。たまにはタイプの練習でもしてみてはどうですか。というわけで今月は遊びながらタイプの練習をしてみましょう。のんびりしたかたつむりのレースをベースにした、タイプ練習プログラムなのです。

## プログラムの使い方

まず、かたつむりをトレーニングします。所持金が表示されますので、速さとスタミナ、それに耐久力の要素に、所持金を振り分けて、かたつむりを鍛えます。所持金は１万円＋α(ランダムに追加されるようになっている）です。

レースは３回です。Aから Zまでのキーを、順番に間違えないように打っていくことによって、かたつむりは走ります。３匹のかたつむりのうち、どれかがゴールすると、レースは終了です。一緒に走るかたつむりには、最後でものすごい追い上げをみせるものや、スタートだけは速いものがいます。

３回のレースが終わると、ウーくんとミンミンちゃんがレースの結果を発表してくれます。このゲームがうまくなるころには、キミのキー入力は、とっても早くなっていることでしょう。

```
1000 '-- メイン プログラム -------------------------------------------------
1010 LV=.8
1020 GOSUB 2230:GOSUB 2080:GOSUB 1680
1050 FOR R=0 TO 2
1060 GOSUB 1760:GOSUB 1880:GOSUB 1470:GOSUB 1330
1100 NEXT R
1110 GOSUB 1130
1120 END
1130 '-- ゲームシュウリョウ ------------------------------------------------
1140 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,4,7:WIDTH 28:KEY OFF
1150 RESTORE 2540:FOR AD=0 TO 127:READ DA$
1160 VPOKE &H3800+AD,VAL("&H"+DA$):NEXT AD
1170 CLS:PRINT "<<< けっかの ひょうじ モード >>>"
1180 PUT SPRITE 0,(16,23),1,0:PUT SPRITE 1,(16,23),10,1
1190 LOCATE 3,3:PRINT "さあ 3レースが おわって けっかは"
1200 LOCATE 3,4:PRINT "  どうなっているのかな?"
1210 FOR J=0 TO 999:NEXT J:FOR I=0 TO 2:BEEP
1220 PUT SPRITE 2,(32,47+I*24),1,2:PUT SPRITE 3,(32,47+I*24),13,3
1230 LOCATE 4,6+I*3:PRINT "だい";MID$(STR$(I+1),2);"レース"
1240 LOCATE 6,7+I*3:PRINT "けっか : だい";MID$(STR$(S(I)),2);"ちゃく"
1250 FOR J=0 TO 499:NEXT J:NEXT I
1260 PUT SPRITE 2,(32,127),1,2:PUT SPRITE 3,(32,127),13,3
1270 LOCATE 4,16
1280 IF S(0)+S(1)+S(2)=<3 THEN PRINT "わあ すごいんじゃない!":GOTO 1310
1290 IF S(0)+S(1)+S(2)=<5 THEN PRINT "ううん なかなかね":GOTO 1310
1300 PRINT "もっと がんばってね"
1310 PRINT:PRINT:PRINT " [¥] キーを おしてください !"
1320 DM$=INPUT$(1):IF DM$<>"¥" THEN 1320 ELSE RETURN
1330 '-- レース オワリ ----------------------------------------------------
1340 FOR I=0 TO 5:BEEP:COLOR ,,2+I:FOR J=0 TO 49:NEXT J:NEXT I
1350 LINE (0,0)-(127,31),1,BF
1360 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1370 PSET (0,0),C(C):PRINT #1,"  けっかは"
1380 IF I1>I2 AND I1>I3 THEN K=1:PRINT #1,"       いっとうです!!":GOTO 14
10
1390 IF I1<I2 AND I1<I3 THEN K=3:PRINT #1,"       びりでした..":GOTO 14
10
1400 PRINT #1,"       にちゃくでした!":K=2
1410 PRINT #1,"":PRINT #1,"  キーを おしてください。"
1420 CLOSE #1
1430 DM$=INPUT$(1)
1440 FOR I=0 TO 12:PUT SPRITE I,,0:NEXT I
1450 S(R)=K
1460 RETURN
1470 '-- レース カイシ ----------------------------------------------------
1480 I1=0:I2=0:I3=0:S1=1:S2=1:S3=1:P=0
1490 H1=(L2+10)/10:D1=((10-L3)/1000+((10+L1)/20-CC(C)/6)/500)/2
1500 H2=(K2(P2)+10)/10:D2=(10-K3(P2))/1000+((10+K1(P2))/20-CC(C)/6
)/500
1510 H3=(K2(P3)+10)/10:D3=(10-K3(P3))/1000+((10+K1(P3))/20-CC(C)/6
)/500
1520 BEEP
1530 PUT SPRITE 0,(16+I1,60), 1,0:PUT SPRITE 1,(32+I1,60), 1,1
1540 PUT SPRITE 7,(16+I1,60),10,2:PUT SPRITE 8,(32+I1,60),10,3
1550 PUT SPRITE 2,(8 +I2,76), 1,0:PUT SPRITE 3,(24+I2,76), 1,1
1560 PUT SPRITE 9,(8 +I2,76),10,2:PUT SPRITE10,(24+I2,76),10,3
1570 PUT SPRITE 4,(0 +I3,92), 1,0:PUT SPRITE 5,(16+I3,92), 1,1
1580 PUT SPRITE11,(0 +I3,92),10,2:PUT SPRITE12,(16+I3,92),10,3
1590 PUT SPRITE 6,(22+P*8,175),10,4
1600 IF INKEY$=CHR$(P+65) THEN P=P+1:I1=I1+H1*S1:S1=S1-D1:IF P=26
THEN P=0
```

⬆バシバシ入力してレースに勝つのだ。

⬆やったー！　苦労のかいあって１等だ。

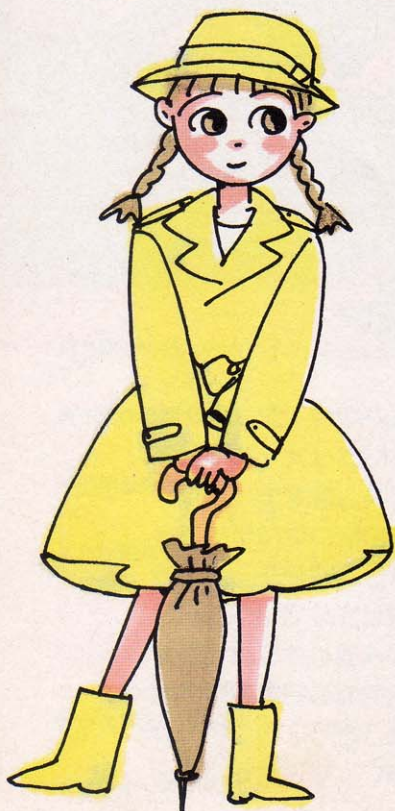
## 各行の説明

| | |
|---|---|
| 1000～1120 | メインルーチン |
| 1130～1320 | ゲーム終了判定、処理ルーチン |
| 1330～1460 | 各レース終了判定、結果表示ルーチン |
| 1470～1670 | レース開始用処理ルーチン |
| 1680～1750 | ゲーム前の初期化用ルーチン |
| 1760～1870 | レース開始のデモ表示ルーチン |
| 1880～2070 | レース場表示用ルーチン |
| 2080～2220 | かたつむり育成モード用入力、処理ルーチン |
| 2230～2280 | 初期設定 |
| 2290～2330 | 天気のデータ |
| 2340～2420 | 各かたつむりの特性データ |
| 2430～2620 | 各スプライトデータ |

## プログラム解説

レースはその日の天候やコースの状態によって大きく左右されます。たとえば、レース時の天候が晴れだった場合、かたつむりはしだいに脱水状態に陥り、進むスピードが遅くなってしまいます。また、スタミナが減ってくるとかたつむりの殻の色がだんだん変化していきます。これらの点には、十分気をつけてプレイしてください。

変数LVは難易度のレベルです。この変数には0から1までの値を設定することができますので、難しくてレースに勝てない！　という人は、1010行のLVの値を大きくしてください。そうすれば簡単になりますよ。逆の人は値を小さくしてくださいね。

また、2350行からのかたつむりのデータを、好きな名前に変えてみるのもいいでしょう。それでは、打ち込みミスのないように。

```
1610 I2=I2-H2*S2*(RND(1)>LV):S2=S2-D2*RND(1)*(1-LV)
1620 I3=I3-H3*S3*(RND(1)>LV):S3=S3-D3*RND(1)*(1-LV)
1630 IF S1<.2 THEN D1=0
1640 IF S2<.2 THEN D2=0
1650 IF S3<.2 THEN D3=0
1660 IF I1>210 OR I2>210 OR I3>210 THEN RETURN
1670 GOTO 1530
1680 '-- ゲームマエノショキカ ---------------------------------------------
1690 SCREEN 2,2,0:COLOR 15,4,7
1700 RESTORE 2430
1710 FOR AD=0 TO 159
1720 READ DA$
1730 VPOKE &H3800+AD,VAL("&H"+DA$)
1740 NEXT AD
1750 RETURN
1760 '-- レースカイシノデモ -----------------------------------------------
1770 C=INT(RND(1)*4):P2=INT(RND(1)*8):P3=INT(RND(1)*8)
1780 IF P2=P3 THEN 1770
1790 CLS
1800 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1810 PSET (64,88),4:PRINT #1,"[";MID$(STR$(R+1),2);"]レース が はじまりま
す"
1820 PSET (64,96),4:PRINT #1,"  なにか キーを おしてくだ さい。"
1830 CLOSE #1
1840 DM$=INPUT$(1)
1850 FOR I=0 TO 127:LINE (I,88)-(I,103),4
1860 LINE (255-I,88)-(255-I,103),4:NEXT I
1870 RETURN
1880 '-- レースジョウナドヲカク ---------------------------------------------
1890 LINE (0,0)-(255,47),C(C),BF:LINE (0,48)-(255,143),9,BF
1900 LINE (0,47)-(48,8),12:LINE -(95,47),12:LINE -(0,47),12:PAINT
(48,9),12
1910 LINE (64,47)-(192,12),2:LINE -(255,47),2:LINE -(64,47),2:PAIN
T (192,13),2
1920 FOR I=0 TO 3:LINE (24-I*8,64+I*16)-(255-I*8,64+I*16):NEXT I
1930 LINE (24,64)-(0,112):LINE (255,64)-(231,112)
1940 LINE (40,64)-(16,112):LINE (250,64)-(226,112)
1950 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1960 PSET (28,68),9:PRINT #1,"1"
1970 PSET (20,84),9:PRINT #1,"2"
1980 PSET (12,100),9:PRINT #1,"3"
1990 PSET (220,116),9:PRINT #1,"GOAL"
2000 PSET (0,128),9:PRINT #1,"    === あじさい けいかたつむり じょう ===":PRINT
 #1,""
2010 PRINT #1," きょうのレースじょうのじょうたいは ";C$(C)
2020 PRINT #1,"    [1] は  ";NM$
2030 PRINT #1,"    [2] は  ";KN$(P2)
2040 PRINT #1,"    [3] は  ";KN$(P3)
2050 PRINT #1,"":PRINT #1," < ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ >"
2060 CLOSE #1
2070 RETURN
2080 '-- カタツムリ イクセイモード ------------------------------------------
2090 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,4,7:WIDTH 28:KEY OFF
2100 CLS:PRINT "<<< かたつむり いくせい モード >>>"
2110 PRINT:PRINT "あなたには ￥";MID$(STR$(MN),2);" のよさんが あります。":PRINT
2120 INPUT " ひざしにつよくするのに  いくら  ";M1:L1=M1/1000
2130 INPUT " はやくはしるようにするのに いくら  ";M2:L2=M2/1000
2140 INPUT " スタミナをつよくするのに  いくら  ";M3:L3=M3/1000
2150 IF (M1+M2+M3)<=MN THEN 2180
2160 BEEP:PRINT:PRINT "よさんを オーバーしています!!":PRINT
2170 GOTO 2110
```

```
2180 PRINT:PRINT "あなたの かたつむりに なまえをつけてくだ さい。"
2190 INPUT " なまえは  ";NM$
2200 PRINT:PRINT "なにか キーを おしてくだ さい。"
2210 DM$=INPUT$(1)
2220 RETURN
2230 '-- ショキセッテイ ------------------------------------------------
2240 DIM C(3),C$(3),CC(3),KN$(7),K1(7),K2(7),K3(7),S(2)
2250 FOR I=0 TO 3:READ C(I),C$(I),CC(I):NEXT I
2260 FOR I=0 TO 7:READ KN$(I),K1(I),K2(I),K3(I):NEXT I
2270 DM=RND(-TIME):MN=10000+INT(RND(1)*6)*1000
2280 RETURN
2290 '-- キショウデ ーター ---------------------------------------------
2300 DATA 14,あめ,0
2310 DATA  4,くもり,1
2320 DATA  5,はれ,2
2330 DATA  7,かいせい,4
2340 '-- カタツムリデ ーター -------------------------------------------
2350 DATA かいそくツムリン,4,6,2
2360 DATA ラストおいあげ ,1,6,5
2370 DATA でんでんつむりん,4,4,4
2380 DATA ツヨイでんむし,2,8,4
2390 DATA ヤルキないもん,8,2,2
2400 DATA loginツムリ,0,9,4
2410 DATA ファミつうでんでん,5,6,2
2420 DATA ASCIIすきすき,4,6,4
2430 '-- スプ ライトデ ーター ------------------------------------------
2440 DATA 07,18,20,40,47,88,90,91,92,48,46,21,18,07,00,00
2450 DATA 80,60,10,08,08,84,84,04,07,08,08,90,60,80,7F,00
2460 DATA 00,00,00,00,20,20,50,90,20,20,20,40,40,30,C0,00
2470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2480 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,00,00
2490 DATA 80,E0,F0,F8,F8,FC,FC,FC,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,00
2500 DATA 00,00,00,00,20,20,70,F0,E0,E0,E0,C0,C0,F0,C0,00
2510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2520 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2540 '-- スプ ライトデ ーター2 -----------------------------------------
2550 DATA 04,0A,11,14,1A,13,15,0D,1B,20,78,08,08,0B,0C,08
2560 DATA 40,A0,10,50,B0,90,50,60,B0,08,3C,20,22,A2,7C,20
2570 DATA 00,04,0E,0B,05,0C,0A,02,04,1F,07,07,07,04,00,00
2580 DATA 00,40,E0,A0,40,60,A0,80,40,F0,C0,C0,C0,40,00,00
2590 DATA 0A,0A,0E,11,24,EA,20,11,0E,0A,1E,12,1E,0B,0A,07
2600 DATA 00,00,00,00,80,80,80,00,00,00,00,08,14,F4,4C,F8
2610 DATA 00,00,00,0E,1B,15,1F,0E,00,04,00,0C,00,04,05,00
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,08,08,B0,00
```

## 変数リスト

| | |
|---|---|
| C | 天気 |
| C(n) | 空の色格納用 |
| C$(n) | 天気表示用 |
| CC(n) | 日照りの強さ |
| D1,D2,D3 | かたつむりの疲労度 |
| H1,H2,H3 | かたつむりの速さ |
| I1,I2,I3 | かたつむりの位置 |
| K1,(n),L1(n) | 耐久力 |
| K2(n),L2(n) | 一歩の歩幅 |
| K3(n),L3(n) | スタミナの持続力 |
| LV | レベル |
| MN | 所持金 |
| S1,S2,S3 | スタミナ |

## お知らせ

『ウーくんのソフト屋さん』では、みなさんからのプログラムのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいな、なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってくださいね。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げます。どんどん応募してね。

## あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

# SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

LUCKY BALL 7
ART MAN
FACE
RUNNER
SUJI NARABE

## この広い野原いっぱい、咲くプログラムたちです

## ラッキーボール7

MSX16K以上
byプロラド

⬅制限時間内にプレートを全部消すのだ。

➡このステージは猛烈にムズカシイ!
⬆とにかくあせらないことが大切だ。

アタマをビシバシ使う難しいゲームもいいけれど、たまには思いっきり単純なゲームで気楽に遊んでみたいなあ、なーんていうわがままなキミにもバッチリおすすめできるのがこのゲームだ。

ルールはとっても単純明快。ころころと転がっているボールをうまく誘導して、画面上にある4色8枚のカラープレートにパカパカぶつけて、かたっぱしから壊していけばいいのだ。

プレイヤーが操作できるのは、ボールをはね返してくれる真っ赤なブロック。これをカーソルキーを使って上下左右に動かして、ボールの進行方向をうまく変えてやればいいのだ。

なーんだ、簡単じゃないか、と思ったキミはまだまだ甘い。なんとブロックを動かすたびにボールの色が変化するのだ。と、いうことは……、もうわかるよね。ボールの色をカラーパレットの色に合わせてやらないと壊すことができないのだ。全部で5面あるぞ。

## アートマン

MSX2専用
by プロラド

SCREEN8のBSAVE形式でセーブされたグラフィックデータを加工するためのお絵描き支援ツールの登場だ。このプログラムを使うためには、VRAM128キロバイト以上のMSX2とディスクドライブ、そしてMSXベーしっ君が必要なので気をつけてね。

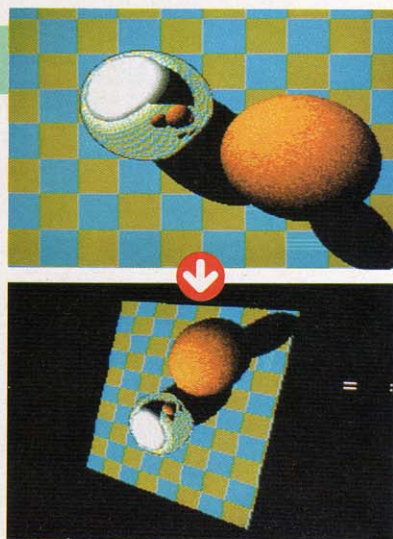
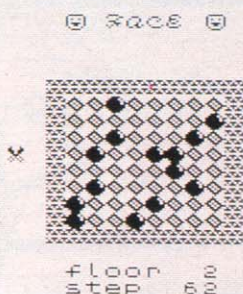
このプログラムには指定した範囲内にボカシを入れる機能と、画面全体を回転、変形させる機能がついているのだ。

それでは使用方法を説明しよう。

プログラムを走らせたら、まずは加工したいグラフィックデータの入ったファイル名を入力する。続いて、ボカシまたは回転を選択し、画面に書かれている指示にしたがって操作していけばよいのだ。

加工が終わったデータは、ディスクにセーブすることができるようになっているぞ。

⬅回転の実行例。こんな絵が……。

⬅こーんな感じになるのだ。工夫しだいでいろいろかえるぞ。

## フェイス

**MSX16K以上**
**by むこうずねプロジェクト**

➡斬新なアイデアのゲームだ。

細胞分裂のように、切ると2個に分裂するボールを使った、ちょっと変わったタイプのパズルゲームだ。

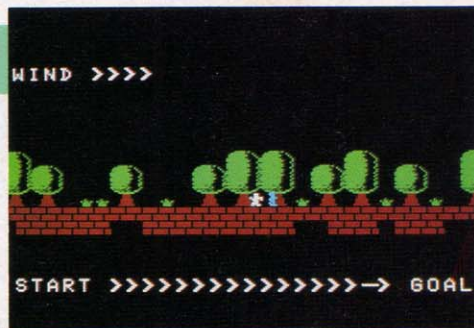
このプログラムはMSX-MUSIC対応なので、内蔵されていない機種の場合はFM-PACが必要だ。

まずはカーソルキーで赤いカーソルを動かし、画面の左右にあるハサミマークのところでスペースキーを押して、ボールを切る方向を選ぶ。そして、切りたいボールのところにカーソルを持っていってスペースキーを押すと、ボールはパカッと両どなりの2つのマスに分裂して現われるのだ。このとき、ボールとボールをぶつけると打ち消し合ってなくなってしまうようになっている。この性質を生かして、ボールを全部消してしまえばステージクリアーだ。

## ランナー

**MSX32K以上**
**by あきら**

ハーイ、みなさん、五月晴れの青空のもと、第2431回Mマガ杯争奪健康マラソン大会が始まります。あなたのお相手をしてくれるのは、いつも沈着冷静なコンピュータちゃん。なかなかの試合巧者で、一筋縄では勝たせてもらえません。さあ、いよいよスタートの時間が迫ってまいりました。それでは、選手のみなさん、スタート位置に集まってください。位置について、ヨーイ、ドン！

コンピュータランナーを相手にかけっこをするゲームだ。キミが操るのは白いほうの選手。スペースキーを連射すると走ってくれるんだけど、あまり速く押しすぎると、なぜか強力な向かい風に吹き飛ばされてしまうのだ。微妙なタイミングをつかむことが重要なゲームだぞ。

⬅ラストスパートが大切！

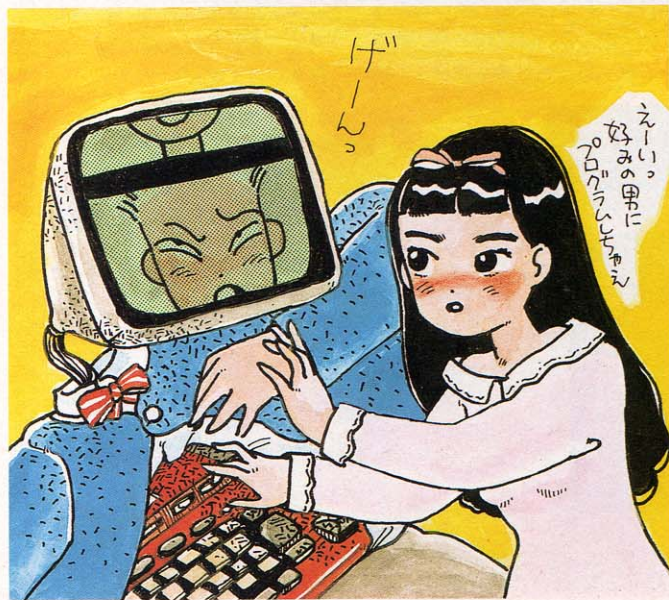
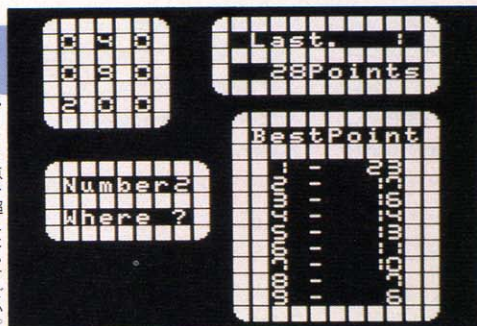
## 数字ならべ

**MSX16K以上**
**by 田中 保**

➡100点を超えたらすごい。

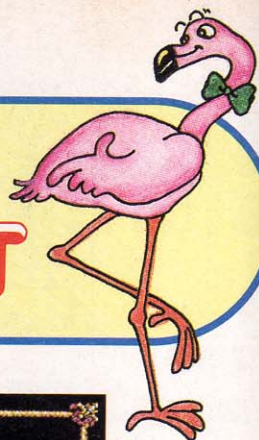
9つのマスの中に数字を並べていって、その組み合わせによって変化するポイントを競う、というゲームだ。

プログラムを走らせると、画面の左上に数字を入れるための3×3のマスが現われる。そのマスの中に、画面左下で"Number×"というように表示されている数字を置いていくのだ。それぞれのマスはテンキーの[1]〜[9]に対応しているぞ。そして、縦または横またはなめ方向の数字の合計が10の倍数になると、そこのマスの数字が消えて、ポイントが入るしくみになっているのだ。

一度に消したマスの数が多いほど得点が高くなっている。"Last"の値が0になるか、マス目がすべて埋まってしまったらゲームオーバーだ。キミは何点とれるかな？

## ショートプログラムただいま大募集中！

このコーナーでは、あなたが作ったオリジナルのショートプログラムを大募集しています。できあがったプログラムはディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿は絶対にしないようにしてください。

さあ、5月です。今は1年でイチバン心地よい季節。こんなときには、プログラムの創作意欲もバリバリ湧いてくるものです。たくさん作って、どんどん応募してくださいね！　あて先はこちらです。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
愛のショートプログラム係

# MSXマガジン 堀井賞・木屋賞
# SOFTWARE CONTEST

第3席入選作品

MSX2 VRAM128K以上
静岡県/前島敬之

# Battle Knight

今月の入選作は、中世のお城を舞台にしたテーブルゲーム『Battle Knight』だ。チェスと将棋に似たゲームで、キレイなグラフィックが印象的なのだ。

⬅バトルナイトに登場する、騎士やモンスターたちなのだ。カワイイ！

⬆四角いマス目で区切られたボード上を、敵の王様めがけてコマを進めていくのだ。

## チェスそれとも将棋!?

このBattle Knight（バトルナイト）は、ルールが簡単で、誰でもすぐに楽しめるゲームなのだ。それでいて、ウーンと頭をヒネってしまうほど奥が深いから、飽きることもない。チェスや将棋の仲間だと思ってもらっていいだろう。やっぱりこういうテーブルゲームって、ハマっちゃうとなかなかやめられないんだよねー。

では、ゲームの説明をしよう。このゲームは、プレイヤー対コンピュータ、またはプレイヤー対プレイヤーのどちらかを選べる。ただ、対コンピュータ戦のときは相手の思考ルーチンがあまり強力じゃないので、ある程度コツをつかむとラクに勝てるのだ。

使うコマは、モンスターチームとヒューマンチームによって違うんだけど、スライムやゴーレムなどおなじみのキャラクターが出てくる。トーゼンお姫様もいる。それらのコマを自分の思いどおりに動かして、進めていくのだ。

とにかく、敵の王様をやっつけて自分の王様を相手の城に入れることができたら勝ち。敵の騎士やモンスターたちと闘いながら、王様めがけて突撃していけー！

## それぞれのコマの動きに注目！

このテのゲームに勝つためには、最低限、すべてのコマの動きを覚えておかなきゃいけない。そりゃトーゼンの話だね。それじゃ、ひとつひとつ説明していこう。

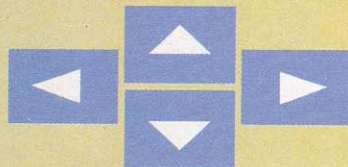
まず王様だけど、これは将棋の王将とまったく同じだ。騎士とヤリはそれぞれ、将棋の金と銀。また、驚いたことに防御壁となっている"塔"も移動することができる。さすがに攻撃することはできないが、うまく使えば強力な味方なのだ。そのほかのコマは、マニュアルを見てね。

⬆たくさんの種類のコマが出てくるから、覚えるのがタイヘンかもね。でも、一度覚えれば簡単なのだ。

## 操作方法

⬆移動したコマの位置を確定させる。ジョイスティックのBボタンでも同じ。

SPACE

⬆移動させるコマや、移動先を決める。ジョイスティックのAボタンも同じだ。

⬆盤面上のカーソルを移動させる。これで移動させるコマの上に、カーソルを持っていく。

## 戦略を立てるのだ

バトルナイトは、基本的には将棋などに似ているので、ある程度先をヨミながらプレイしなくちゃいけない。といっても、これがなかなか難しいんだよね。コマの使い方ひとつで、勝負の展開が思わぬ方向へグーッと流れていくのだ。

⬆ヤッター！　ついに勝ったぞ。ワッハッハッ。やっぱり勝利は気持ちイイのだ。

あっ！　それマッターということもできないから、ツライのよ。

まあそういうわけで、このゲームは頭の体操にもなるし、じっくりと考えているとすぐに時間がたってしまうのだ。シューティングゲームにでも疲れたら、ゆっくりとバトルナイトをプレイするのもいいかもしれない。

ただ残念だったのは、背景のグラフィックがちょっと凝りすぎかな、ということだ。あまり細かすぎると、かえって見づらくなる。それと、もう少しコンピュータの思考スピードが速ければよかったように思う。あまり待たされると、イライラするもんねー。

⬅モンスターのコマには、スライムやゴーレムもいるぞ。

## 担当編集者のつぶやき

最近、めっきりと老け込んできたよーな気がする。なぜかって？　それは、モー、あなた、ソフコンに応募されるプログラムの数が、メッキリ少なくなってきたからですよ。ホント、あのベストセラー『ラドラの伝説』クラスのプログラムが送られてこないかなー、と切実に願っているのだ。

確かに、ある程度のレベルに達したゲームを完成させるためには、時間もアイデアも必要なのはよーくわかる。そんなこと、わかっちゃいるけど、でも叫ばずにはいられないのだ、ワタシは。

みんなー！　がんばって応募するのだっ！　編集部のみんなが、キミの作品を待っているぞ。スゴイ作品だったら、Mマガ編集部で働くチャンスもあるかもしれないのだ。さあ、まだ迷っているキミ。ためらいを捨てて送るベシ。

## TAKERUで買ってね！

このページで紹介したテーブルゲーム『Battle Knight(バトルナイト)』は、ブラザー工業のソフトウエア自販機TAKERUで販売します。ちょっとプレイしてみようかなー！と思ったら、TAKERUへ買いに行こう。今のところ、発売は5月中旬を予定しています。TAKERUは、デパートやパソコンショップなど、全国の130ヵ所に設置してあります。詳しい設置店のリストは、MSXマガジンの前のほうにある、ブラザー工業の広告に載っているので参考にしてください。なおTAKERUでは、これまでのソフトウエアコンテストで入選したプログラムも販売しているので、そちらもヨロシクおねがいします。

**Battle Knight**

MSX2 VRAM128K以上　2,000円[税込]　5月中旬発売予定

## ドシドシ送ってちょー！

**グランプリ 賞金30万円**

**堀井賞・木屋賞　10万円**

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、半年ごとに入賞した作品を集めて選考委員会を開き、内容を再度審査します。そして優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の7月号誌上で行なう予定です。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア。

②MSX、MSX2、MSX2＋の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振込口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

応募をするときは、上の募集要項をよく読んで、記載漏れがないか確認してください。

### あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ガスコン金矢と千倉真理の おもしろネットワーク

# NET WORK

ネットワークの楽しみ方にも、いろいろあるけど、コミュニケーションだけでなく、PDS(パブリック・ドメイン・ソフトウエア)もネットワークの大きな魅力のひとつだね。今回は、そのPDSの恩恵にあやかるために、ネットワーカーたちの必須アイテムを紹介してしまおう。

## これがネットワーカーの三種の神器だ!

PDSというのはパブリック・ドメイン・ソフトウエアの略で、これはどういうものかというと、公共の場のソフト。つまり、みんなで使っていいソフトってことになるのかな。基本的には誰でも自由にダウンロードして使うことができる。ただし、PDSの中にはシェア・ウエアといって、ソフトメーカーが試用版として提供し、そのソフトが気にいったら、買ってね、というものもあるので、すべてがすべてタダというわけではないので注意してくれ。

で、ネットワークでプログラムをダウンロードしたり、アップロードしたりするときに、困ることがある。パソコン通信ではプログラムを直接、送ったり、受け取ったりができない。というのは、プログラムは、文字だけの情報ではないからだ。

BASICのプログラムなら、いったんアスキーセーブしてテキストファイルのかたちにしてから送ったり、受け取ったりすることもできるんだけど、それでも困ることがある。それは文字化けという現象で、電話回線を使っている以上、どこかでノイズが交じると文字がちゃんと表示されないことがあるのだ。これが文章の場合だったら、前後の脈絡などから推測することもできるけど、プログラムの場合、

↑アスキーネットMSXには、ビギナーのため、ISH. COMを作成するフログラムもある。

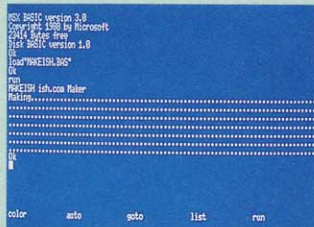
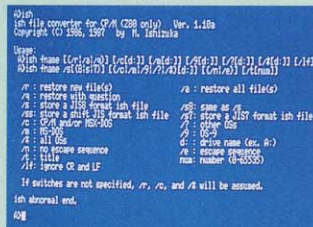
1文字違っても大変なことになってしまう。

そこで、考え、生み出されたのがX-MODEMとか、TransItなどの転送方法。でも、肝心のホスト局や通信ソフトがこれらの転送方法に対応していなければ、使うことはできない。

というわけで、第一の神器が登場する。その名は、ISH.COMだ。ISH.COMは、アスキーネットPCSの石塚さん(pcs20210)が作ったソフト。石塚さんのハンドルネームがISHというわけね。

ISH.COMは、バイナリーファイルをテキストファイルに変換したり、ISH.COMで変換したファイルをもとのバイナリーファイルに戻すためのソフト。いろいろなネットのPDSとして手に入れることができる。ISH.COMのすごいところは文字化けに対して強く、多少の文字化け、文字落ちなどは、自分で修正してしまうのだ。

そんなところから、大手の商業ネットから草の根ネットまで、プログラムの転送には、このISH形式のファイルを使うところが多い。もはや、ISH.COMを持っていなければ、各ネットのPDSをダウンロードしても、元のファイルに復元することができない状況なのだ。

### 神器1 ISH. COM

ISH. COMはMSX-DOS上で動作するプログラム。まず、MAKEISH. BASをダウンロードして、RUNすると自動的にISH. COMを作ってくれるぞ。

ISH. COMでISH形式のファイルを元に戻すことを、ほどくとか、解凍するとか、ゆがくとか言う。パックの冷凍食品を元に戻すような感覚だ。

さて、三種の神器の２番目は、UNARC.COMというもの。これは何をするプログラムかというと、次で紹介しているARK.COMなどで圧縮したファイルを復元するためのもの。PDSのプログラムはふつうISH＆ARCというふうにふたつがセットになっている場合が多い。PDSのプログラムをダウンロードしたら、まず、ISH.COMでほどいたファイルをUNARC.COMでもう一度、ほどくといった具合。

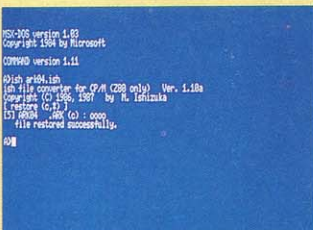
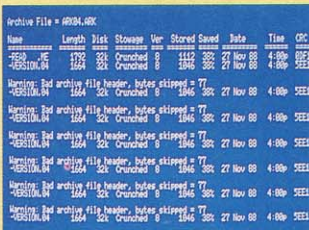
なぜ、こんなめんどうくさいことをするかといえば、大きなファイルほどダウンロードに要する時間もたくさんかかる。ファイルを圧縮して小さくすれば、それだけ通信時間(電話料金)の節約にもなるからだ。

とにかくPDSを利用しようとすれば、ISH.COMとUNARC.COMは絶対に必要になる。UNARC.COMもいろいろなネットにアップされているけど、ほとんど例外なく、ISHファイルの形式になっている。つまりUNARC.COMを手に入れるためには、ISH.COMを持っていなくちゃならないわけだね。

## 神器2 UNARC. COM

UNARC. COMもISHファイルに変換されてネットのPDSにアップしてある。ネットからダウンロードしたらISH. COMでほどくとできあがり。

UNARC. COMの使い方はMSX-DOSから、A>UNARCと入力してリターンキーを押すと、パラメータの設定などのヘルプメッセージが表示される。

## 神器3 ARK. COM

こちらはアスキーネットPCSのPDSに登録されているARK. COMのバージョン0.4。ARK. COMにはいろいろなバージョンがあるので、注意してね。

ARK. COMはプログラムを圧縮するときに使う。BASICやマシン語のプログラムや文字だけのテキストファイルも圧縮してひとまとめにできる。

さて、三種の神器の最後は、もうわかるよね。UNARC.COMが圧縮したファイルを復元するのに対して、このARK.COMはファイルを圧縮するほうのプログラムだ。

PDSのプログラムをダウンロードして楽しむだけなら、ISH.COMとUNARC.COMさえあれば、ことたりるが、自分の作ったプログラムをPDSにアップロードをする場合には必要になってくる。

ARK.COMにはいくつかのバージョンがあり、４月現在、入手可能な最新バージョンはARK04。アスキーネットPCSのPDSに登録されている。

というわけで、パソコン通信を使ってプログラムを受け取ったり、送ったりするときに便利なプログラムを紹介したけれど、このほかにも、PDSには、いろいろなユーティリティプログラムや音楽データ、画像データ、ゲームなどがたくさんあるぞ。

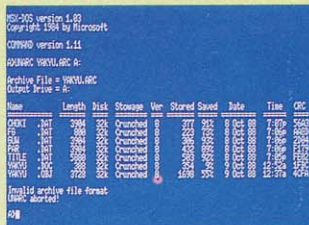
PDSは、いわば、みんなの共通の財産であると同時にネットワークのひとつの楽しみでもある。上手に使いこなしたいね。

## PDSからダウンロード

それでは、じっさいにアスキーネットMSXのPDSからゲームをダウンロードしてみよう。

アスキーネットMSXのPDSは、たくさんプログラムが登録してあるので、ファイル名や、作者の名前などで検索できるようになっているので便利だ。

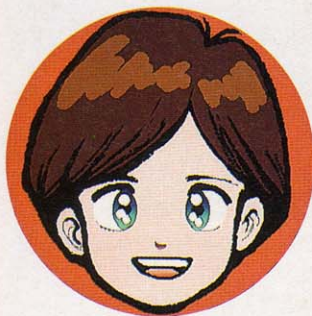
今回、選んだのは、Firee (msx 00229)さんの作った『やきうけん』というゲーム。このプログラムもISHとARCがかけてあるので、ダウンロードしたままでは、遊べない。実行可能なプログラムにするには、ISH.COMとUNARC.COMが必要になってくるぞ。

PDSにアップされているファイルはこのようなかたちになっている。これをダウンロードして、ISH. COMとUNARC. COMでほどくわけだ。

ISH. COMとUNARC. COMでほどくと実行できるプログラムのかたちになる。ただし対戦相手のグラフィックデータもダウンロードしておこう。

これが、『やきうけん』のゲーム画面。カーソルキーでグー、チョキ、パーを選び、スペースキーで勝負。対戦相手は、ボディコンギャルだ。

### ■やきうけん ©STUDIO FG

『やきうけん』の遊び方は、誰にでもわかるだろう。このプログラムのユニークなところは、あとから、対戦相手のグラフィックをいくらでも追加していけるようになっていること。ここに掲載したデータは、QUTA (msx 02661)さんの手によるもの。

# チャット  デート

## 真理の部屋 第3回

**さて、このコーナー始まって以来（といっても3回目ですが）の女性のゲストです。それも、パソコン通信に興味を持った人なら、誰もが耳にする、この女の子。最近、ひとり暮らしを始めた、獅子座のO型という危険な要素を秘めたそのヒトの名は、永井麻奈美嬢です！**

⬆さすが、発言のひと言、ひと言の切り上げ方が早い！

**[真理]** それでは、はじめまーす。
**[麻奈美]** はーい。
**[真理]** こうやって、同じ社内から、わざわざアスキーネットへアクセスしてチャットするというのも、変な気分ですね。
**[麻奈美]** ええ、今、私の周りにもうるさい仲間がいろいろとチャチャを入れてきて、にぎやかなんですよ。落ち着かない！
**[真理]** 真夜中にすれば、よかったかな？　とにかく、よろしくお願いします。
**[麻奈美]** こちらこそ。
**[真理]** とにかく、私にとって、麻奈美さんは、あこがれの人だったんです。パソコン通信に興味を持つきっかけになった本に、永井麻奈美さんの名前が出てて、何でもアスキーのネットで〝麻奈美のコーヒーショップ〟ていうボードを開いた人だって紹介されてて……。で、私もアスキーで仕事をするようになったから、いつか会えたらいいなあって思ってたんです。
**[麻奈美]** そんなふうに言ってもらえて……光栄です。私も千倉さんがMマガでお仕事をしてるっていうのは、聞いてたんですけど、同じ会社でも部署が違うと、めったに会いませんからね。
**[真理]** 今日は、いろんなことを聞いちゃおうっと意気込んでいます。とにかく、パソコン通信の世界においては、草分け的な存在なんですよね。
**[麻奈美]** んー。女の子では珍しかったみたいですからね。当時は。
**[真理]** 麻奈美さんが、大学生のころだったんですか？
**[麻奈美]** ええ、はじめたのは大学3年のときでした。
**[真理]** きっかけは？
**[麻奈美]** 今の上司に勧められたのがきっかけでした。
**[真理]** じゃ、最初はアルバイトだったんですね。
**[麻奈美]** アスキーには、大学1年のときから通ってたんです。ずっと月刊アスキーの編集部でお手伝いをしていたんですが、大学3年のころかな、〝電子出版部〟の部長に呼ばれて行ってみたら、一台のパソコンの前に大勢のスタッフが群がっていて、「このメッセージを書いてるのは、少年みたいだ」とかとか話してるんですよ。
**[真理]** まさに、パソコン通信の実験段階だったんですね。それは今から何年前になるんですか。
**[麻奈美]** 3年前かな？
**[真理]** そう考えると、パソコン通信ってまだ若いですよね。麻奈美さんも若いんだ！　なんか私より年上だと思ってました。
**[麻奈美]** パソコン通信って顔が見えないから、実際の私は童顔だし、今でも、ほとんど学生に見られちゃうんです。
**[真理]** で、初めて見たパソコン通信はどんな印象でしたか。
**[麻奈美]** 説明を聞いて、理屈はなんとなく理解できたけれど、とても不思議な気分でしたね。画面には知らない人が書いたような文章が次から次へと流れてて……。
**[真理]** で、そのまま〝麻奈美のコーヒーショップ〟の電子掲示板を始めたんですね。最初は、どんな人たちがいましたか？
**[麻奈美]** うーんいろんな人がいたと思います。多かったのはやっぱりパソコン少年かな？
**[真理]** 麻奈美さん自身もパソコン少女だったの？
**[麻奈美]** いえ、そんなことはありません。好きだったといえばキーボード叩くのが好きでした。ボタンを押すのが好きなんです。
**[真理]** ゲッ！　変なトコでおそろいになってしまった。私も、小さいころから、ボタンを押すのが好きだったの。小学校の卒業文集に

## 永井麻奈美さんの新番組！
### ディレクターに突撃インタビュー

　チャットにも出てきた、永井麻奈美さんが出演している、ラジオ短波の新番組のタイトルは〝パソパソワールド〟。アスキーネットのALEXくんと、ふたりでがんばってます。
　毎週土曜日の夜、8時15分からのON AIR。
　さて、それでは、この番組を担当しているディレクターに登場してもらいましょう。
「もしもし、ディレクターの河野英美子さんですか？」
「はい！　宣伝してくれて、ありがとうございます！」
「それでは、さっそく、この新番組の宣伝をしてください」
「え、いいんですか？　この番組をモトにパソコン通信は怖くない！という意識がみなさんに伝わったらなあ、って思ってます。番組では、大きなネットから、埋もれた草の根ネットまで、さまざまなネットに光りをあてていこうと思ってます」
「最後に、河野さんご自身のパソコン通信に対する注文ってありますか？」
「そうですね。機械も電話代も、もう少し安くなるといいですね。それと、障害者の方用にも、もっと便利なものがでてきてほしいと思います」

は、「大きくなったら、デパートのエレベーターのオネエサンになりたい」って書いてたんです。うわ、なんだか麻奈美さんとおんなじでうれしい！　さて、話をモトに戻しまして……そのころは、アスキーネットってMSXネットとかPCS、ACSとかに分かれてなかったんですよね。

［麻奈美］ええ、アスキーネットはひとつでした。アスキーネットが日本では最初の大手ネットワークだと思います。

［真理］そのころはパソコン通信ってどんなふうに育っていくと思っていましたか？

［麻奈美］もっと便利になると思ってました。

［真理］っていうことは、思っていたよりもまだ、便利ではないってこと？

［麻奈美］そうですね。

［真理］具体的にどんなトコロが、育ってないのかしら？

［麻奈美］オンラインショッピングなんかがもっと、主流になるんじゃないかなとか思ってました。それから、コンサートのチケットなんかも買えると便利になるなって思ってました。

［真理］率直にいって、この3年間はパソコン通信にとって、どんな年だったと思いますか？

［麻奈美］使い方とかは、3年前とまったく変わってないから……そうですね、この3年間って、ネットワークに関わってる人間の成長期だったのではないかと思います。

［真理］っていうことは、人間はうまくついてきてるのかな？

［麻奈美］そうですね。アスキーネットに関わってる人をみれば私と同じように3年間、続けていらっしゃるわけですから……。それぞれに、なんらかの成長があったと思いますよ。

［真理］いろんなボードを見てるんですよね。どのシグが一番好き？

［麻奈美］んー、junkかな？　いちばん感情の激しい人たちが集まるみたいだから。（注：〝junk〟というのは、練習用ボードのこと。勝手なことが書ける場所）

［真理］トータルすると、毎日どれくらいネットに入ってますか？

［麻奈美］1、2時間。多いときでも4時間くらいだと思います

［真理］ネットと雑誌作りと自分の人生を語ってみてください。まだ24歳ですよね。夢は？

［麻奈美］はい。私は私の友達に読んでもらえるものを作りたいと考えてます。

［真理］『女の子が作ったパソコン通信ガイド』は面白かった……。

［麻奈美］ありがとうございます。まだもうちょっと改善の余地はあったと思うんですが……。とにかく、カンタンに読めるというのではなく、分かりやすい本をつくりたかったんです。

［真理］ラジオ番組も始まったんですよね。

［麻奈美］ええ、ラジオ短波で4月から始まりました。

［真理］今度、聞いてみますね。台本なんかも考えるの？

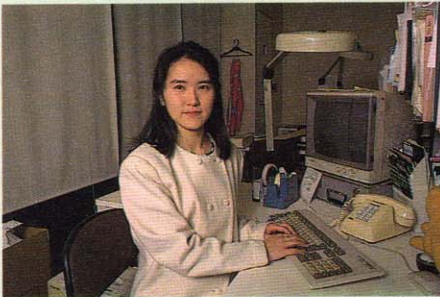
［麻奈美］そうですね。だいたいはディレクターの方が考えるんですが、ほとんど勝手にしゃべりたいことしゃべってます。真理さんはやっぱり台本を使ってるんですか？

［真理］あ、私もすごくいいかげんよ。ほとんどアドリブです。

［麻奈美］でも私なんか汗びっしょりで、全然、緊張がとけません。ラジオというメディアでこういうことしたら？　なんてあったら教えていただきたいですね。

［真理］はい！　これからは、一緒に仕事する機会もありそうだから、パソコン通信の深いトコロも教えてほしいです。ね、今日、これが終わったらヒマですか？

［麻奈美］あ、飲みにいきます？
/ex.（←出て行った様子）

## 今月のお客様……………永井麻奈美さん

はい、ビールをカパカパ飲める麻奈美さんを改めて紹介しましょう。

1964年8月8日生まれ。東京都出身。なのに、最近ひとり暮らしを始めたという、うらやましい女の子です。身分は、株式会社アスキーの正社員。

かわいい。意志も強そう。

意見もしっかり持ってます。

特技・書道。趣味・お料理、パーティー。

なんか、お見合い用の紹介みたいになってしまいましたが、現在、ボーイフレンドがいるのか、いないのかは、酔っぱらっても、聞き出せませんでした。当然、独身です。

最近、バイクの免許を取ったとのこと。高速道路を飛ばすのが夢。今、バイクのために、髪をのばしてる最中です。

〝ネットワーカーマガジン〟の大槻眞美子さんと作った『女の子が作ったパソコン通信ガイド』は、去年、アスキーから発売された名著。1,400円［税別］です。

内容は、麻奈美さんたちのアスキーネットとの出会い、喫茶店のオーナーを務めるようになった過程から、始まります。

そして、パソコン通信とは、いったい何か？　どんなことが出来て、どんな人が利用してるのか。実際にパソコン通信を始めるには、まずドコへ行って何を買えばいいのか……などなど、マサにわかりやすく解説してくれています。

そして、なんて現代の女性たちは、楽しいんだろう！　と思わせてしまうような第3章〝よろしく、私たち女性ネットワーカーです〟では、実際にパソコン通信を利用して、毎日を気持ちよく呼吸している女性ネットワーカーの横顔をずばり掲載。これは、なかなかのものです。

この本の企画段階では、本のタイトルを『麻奈美のパソコン通信』にしよう、という案もあったらしいのですが、当の麻奈美さんが、猛反対。「そういうタイトルは女性の反感をかってしまいます！」

この、ケンキョな気持ちが、そのまま本にも表われていて、内容もキャピキャピしたトコロはまったくありません。

赤い表紙が恥ずかしいとか、「ぼく、男の子だから……」とか言わず、のぞいてみるコトをおすすめします。

女の子とパソコン通信の相関関係がわかれば、他の男友だちに差をつけて自慢できるかもしれませんよ。

# NETWORK NEWS ネットワークニュース

今月号の人工知能うんちく話で紹介されている文書自動作成プログラムMSX-NEWSが、このネットワークニュースの原稿も書いてくれないかな、と思う。

## 国際通信が安くなるぞ!

### 第2KDD

4月1日より、サービスを開始した日本国際通信(ITJ)に5月からは、国際デジタル通信(IDC)が加わり、相次いで第2KDDの2社が国際通信事業に参入した。

どちらも、現行のKDDよりも20パーセント安い通信料金をうたい文句にしており、これまでKDDが独占していた国際通信事業が、この2社が加わったことで3社の自由競争の時代に入ったわけだ。

とりあえずは、両社とも、商社や銀行、各企業などに向けた専用回線によるサービスだけど、今年の秋には一般の国際電話にも参入する。一方、KDDも15パーセントほどの値下げを検討中らしく、さらに、3社入りみだれての国際通信料金の値下げ競争に発展する可能性もある。

ま、そうなれば、うれしいのはこちら。いままで通信料金が高くて手の出せなかった、外国のネットワークへのアクセスなども、考えてみようかな、という気になるではないか。

海外旅行でも、いま香港とか台湾なら、国内旅行よりも安いってこともある。通信の世界でもそーゆーことにならないかな。

## 公衆電話にモジュラージャック

### 郵政省

郵政省のパソコンネットワーク研究会は、パソコン通信に関する検討結果をまとめ、郵政省に提言を行なった。その内容はパソコン通信をもっと普及させるには、どうしたらいいかってこと。たとえば、通信手順の統一とか、ヒューマン・インターフェイスの検討とか、しごく、ごもっともなご意見ばかり。

でも、その中で面白いと思ったのは公衆電話にモジュラージャックを設けよう、というもの。あたりまえといえば、あたりまえなんだけど、はやく実現してほしいよね。あとは、ラップトップのMSXさえあれば、どこからでもネットにアクセスできるようになるんだけどな。

## ファミコンでホームバンキング

### NTTのANSER

すでに、いくつかの証券会社がファミコンを利用した株式証券のホームトレードを行なっているけど、今度は都市銀行の各行がNTTデータ通信と任天堂と組んでファミコンによるホームバンキングを計画している。順調にいけば、今年の10月ごろからスタートするそうだ。

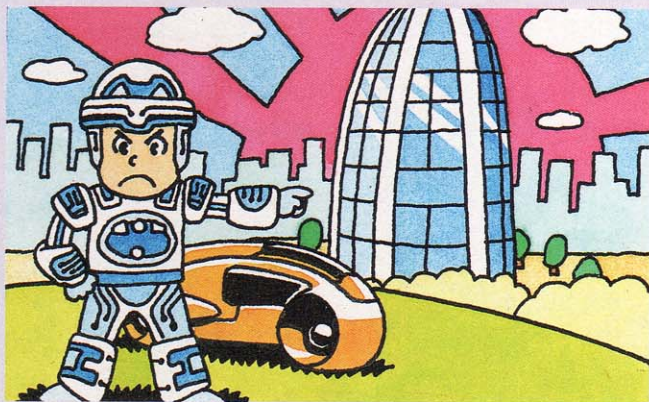
4月号でも、任天堂とコナミが提携してネットワークゲームを計画しているというニュースをお届けしたけど、このところファミコンのネットワーク化への取り組み方はハンパじゃない。

ホームパソコンとして登場したMSXにも、もっとがんばってもらいたいと考えるのはボクだけじゃないだろう。

## 究極のインテリジェントビル

### トロン電脳ビル構想

坂村健東大助教授の提唱するTRON計画は、コンピュータ・アーキテクチャからコンピュータを使用する生活環境までを含めた一大プロジェクトだ。

このほど、その一環となる電脳プロジェクトが発表された。それによると、1991年から92年にかけて東京の青山にトロン電脳ビルが建ち、'90年代の末には千葉県に電脳都市が誕生する。また、東京の西麻布をてはじめにトロン電脳住宅の計画もある。これからは「田園調布に家が建つ」ではなく、「西麻布に電脳住宅が建つ」というのがトレンディーなのだ。

# 網元さん情報局

この原稿を書いているときにでも、24時間運営のお湯ネットは動き続けている。お湯ネットのほうが気になって、気になって、原稿のほうがちっとも進まない。どうしましょう。困ったね、これには！

## 満員御礼! お湯ネット

網元さん２の発売と同時にお湯ネットも24時間運営になったわけだけど、やっとこれで「いつかけてもアクセスできない」という会員からの苦情も解消されると思っていたのだが、あまかった。24時間運営になっても、コールは鳴りやまず、ひとりが抜けると、すぐに次の人がアクセスしてくる状態が続いた。反響の大きさにこちらがびっくり。

約60名いた登録会員の中で３ヵ月以上アクセスのなかった会員のIDを削除して、新規会員登録を受け付けたんだけど、24時間運営を始めてから１週間くらいで、登録会員数が100名を超えてしまった。

じっさいに24時間運営になってから、これといって大きなトラブルは起きてないが、ちょっと気がついたことがあるので、書きたいと思う。

網元さん２は、電話がかかってきたとき、まず、1200bpsのキャリーを送り、コネクトに失敗すると300bpsのキャリーを送るようになっている。300bpsのユーザーはコネクトするまで少々時間がかかるので注意してほしい。

あと、ユーザーマニュアルが電子掲示板にあるのだけど、やはり、ボードの読み方がわからないユーザーがいることだね。MSXの場合はカーソルキーの上下で書き込みタイトルの前後を表示し、リターンキーで、いま、表示中のタイトルの内容を読む、という操作だ。また、次のタイトルへは、スペースキーを押すだけでも移ることができる。

```
20:03:02  CATROLL3
20:23:33  STEREO
20:43:19  GUEST
  ようこそ、お湯ネットへ！！                MSXマガジン編集部
==========================================================
 [B]  電子掲示板--------------- [0]  番頭報告……………SYS-INFO
 [A]* オートダウンロード   |-- [1]  男湯・女湯…………FREE-TALK
 [N]* 新規書き込みの探索   |-- [2]  網元さんご意見箱……NET-FORUM
 [X]  全ボードの探索       |-- [3]  網元さん組合…………BBS-LIST
 [M]  電子メール           |-- [4]* 湯の町エレジー（MEMBERS ONLY）
 [W]  アクセス確認         |-- [5]  遊技場………………GAME-SIG
 [C]  SYSOP とチャット     |-- [P]* PDS…………（MEMBERS ONLY）
 [H]  メニュー一覧         |-- [10] 網元さん２:ユーザーマニュアル
 [U]* ユーザー情報         |-- [11] 網元さん２:シスオペマニュアル
 [I]  お知らせ             |-- [12] 網元さん２:プログラムマニュアル
 [E]  終了                 |-- [13] 網元さん２:システムマニュアル
==========================================================
最終アクセス: 89/04/12 18:02:19

** 手紙が届いています **

メイン [ ?,B,A,N,X,M,C,W,U,I,H,E ]
選択してください: █
SYSOP        auto         goto         list         run
```

⬆網元さん２がどんなものかを知りたい人は一度、お湯ネットにアクセスしてみてね。

# 全国 網元さん組合

## ●¥en-URAGA NET

網元さん２をホストにして、テーブルゲームやコンピュータゲーム、アニメーションなどのボードがあり活発な活動を行なっている。

所在地……………東京都豊島区
シスオペ……………塩田信之
回線番号……………☎03-952-6999
通信速度……………300/1200bps
運営時間……………24時間

## ●SOARER-NET

３月号でも紹介しましたが、24時間運営のため、回線番号が変わりました。ホストは初代、網元さんを大幅に改造して運営している。

所在地……………愛知県津島市
シスオペ……………寺村 純
回線番号……………☎0567-25-8206
通信速度……………300/1200bps
運営時間……………24時間

## ●PAN-NET

一番のウリは、なんとシスオペとのチャットのとき対局五目並べができること。ゲーム中におしゃべりすることもできるんだって。

所在地……………滋賀県草津市
シスオペ……………村上 哲
回線番号……………☎0775-64-3302
通信速度……………300/1200bps
運営時間……………22:00～8:00

## ●CITY-NET下関

この本が発売されるころには、網元さん２で運営されているはず。運営時間は左のとおりだけど、火曜日はお休みだから注意してね。

所在地……………山口県下関市
シスオペ……………釜田真志
回線番号……………☎0832-67-4830
通信速度……………300/1200bps
運営時間……………23:00～7:00

それから、会員登録を済ませたばかりのIDでアクセスすると、最終ログイン日時が99/99/99に設定されている。これは、うっかりメインメニューで〝[A]新しい書き込みのオートダウンロード〟を選んで、すべてのボードを見るなんてことにならないように設定している。一度、ログアウト（ネットから抜けること）をすれば、時刻のスタンプが更新され、この次にアクセスして、[A]コマンドを実行したときは、自分がログアウトした時刻以降にボードに書き込まれたすべてのメッセージを次々と表示するようになっている。

雑誌の締めきりの関係で、この原稿を書いている時点では、お湯ネットが24時間運営になってからまだ間もない。この号が書店に並ぶころには、いったい会員数がどれくらいになっているか少々不安。登録できる会員数に制限はないものの、あまりに会員が増えると、IDチェックなどに時間がかかることも考えられる。

今後もひき続き、網元さん、網元さん２のフォローはしていきたいと思うので、読者、会員のみなさん、よろしくね。

## お湯ネット

■回線番号………☎03-486-7913
■運営時間………………24時間

# INFORMATION

■ AV

## カシオからヘッドホンステレオ!

電卓をはじめ、デジタル時計、デジタル楽器などなど、このところ多方面でヒット商品続出のあのカシオ計算機(株)が、ついにヘッドホンステレオを新発売しました。もちろん、今回が初めて。

さて、この再生専用ヘッドホンステレオ『カシオNA-P 1』は、オートリバース、重低音を増強するためのC.B.B.S.(カシオ・バス・ブースト・システム)、携帯時の音揺れを軽減するアンチローリングメカ、など音楽を思う存分楽しむために欠かせない機能を満載。

それでもってお値段が7,800円[税別]ときたもんだ。ウン、これはもう文句なし、ピカイチのお買い得なのだ。フォルムは曲線を取り入れて美しく仕上がってます。色はブラックのみ。単3乾電池2本で動きます。

感動のデビューだね。

☗7,800円[税別]。
別売りで電源アダプターもある。
㊐カシオ計算機㈱☎03-347-4811

■ RADIO

## ラジオもますます多様化の時代

ソニー(株)からラジオが2機種発売されたのでご紹介しましょう。写真左の名刺サイズラジオ『ICF-65RV』は、持ち運びに便利なイヤーレシーバーコード自動巻き取り機能、電源を切り忘れても安心のパワーオートオフ機能を搭載。

で、写真右のクォーツ時計付きラジオ『ICF-A7』は、おしゃれなアナログ式クォーツ時計が付いてて、色もブラック、レッド、ホワイトと3色そろっているのだ。

☗『ICF-65RV』9,600円[税別]、『ICF-A7』6,400円[税別]。㊐ソニー(株)☎03-448-3311

■ GOODS

## 机のお掃除おまかせください

Mマガ編集部員の机の上ときたら、消しゴムのかすやら、たばこの灰やらで、それはもうこの世のものとは思えない汚なさ! さらにそのゴミの上に平気でドンドン物を置いていくもんだから、机の汚れは度を増していく一方なのだ。

だれか机を掃除してくれないかなぁ、ってぼやいてる人に朗報をお届けしちゃいましょう。

あの(株)トミーが、デスククリーナー『文化掃除機 SWEEPER MAN』を新発売したのです。

このSWEEPER MAN、従来の吸引タイプのものとは違って、電池で動くほうき式クリーナーになっているのだ。

使い方はいたって簡単。

グリップを握ってスイッチを入れると、三角形をしたチリ取りのふたが開き、ほうきのついたアームが動いて、せっせとゴミを掃き集めてくれちゃうわけ。

☗働き者なのだ。1,800円[税別]。㊐(株)トミー☎03-693-8630

## どんなとこでも歌えちゃう!

カラオケって言うと、仕事に疲れたサラリーマンが夜の酒場でマイクを握りしめてるイメージが強いよね。そんなイメージをくずすためかどうかは知らないけど、このたびセイコーエプソン(株)が、マイク・スピーカー一体型のハンディーカラオケ『まめから』を新発売。

乾電池を含んだ重さが640グラムだから、歩きながらだって、走りながらだって、バリバリに歌えちゃう、心強いカラオケなのです。

☗拡声器としても使えるのだよん。16,800円[税別]。㊐エプソン販売(株)☎03-377-7001

## ■ MAGIC ■

### マジシャン気取りでやっちゃおう!

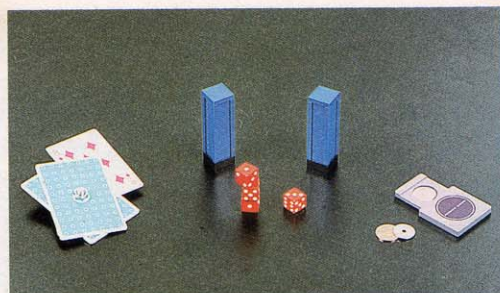
最近ちまたでは、サーカスやらマジックやらがはやっているとか。人間いくつになっても、不思議なものに対する好奇心を持ち続けていたいものだよね。

というわけで、初めての人でも手軽にこなせちゃう、お手ごろマジックの登場なのです。

(株)テンヨーの〝ポケットに入るおもしろグッズ″シリーズの中から、3つのマジックをご紹介。

まず、写真左の『不思議なバインダー』は、板と板の間にはさみ、ボルトとナットで真ん中をしっかり止められたはずのトランプが、なぜかスルリと抜け出ちゃうというものなのだ。

真ん中にある青い筒と赤いダイスを使う『ダイスタワー』は、片方の筒からもう片方の筒に、4つのダイスが1つずつ移っていくマジック。うまくやれば〝ツムラ・イリュージョン″クラスの絶賛をあびること、間違いなし。

さて、写真右のちょっと地味な『マネーゲーム』は、ケースの中に入っているコインを透視してしまおうという、ちょっと神がかり的なマジック。でもとっても簡単だから、テクは不要なのだ。

⬆腕をみがいて人気者になろう！ 問(株)テンヨー☎03-647-4670

税別の価格は『不思議なバインダー』1,500円、『ダイスタワー』1,200円、『マネーゲーム』1,000円。

## ■ GAME ■

### LSIシミュレーション SDガンダム大決戦

(株)バンダイが、『LSIシミュレーション SDガンダム大決戦』というゲームを新発売しました。

つまり、あのSDガンダムが立体版LSIゲームになって新登場した、というわけ。

⬆価格は5,500円[税別]。単3電池2本で動きます。問(株)バンダイ☎03-847-5113

連邦軍とジオン軍とに分かれて2人で遊ぶこのゲーム、なんとコマ取り戦争ゲームとシミュレーションゲームの2種類を楽しめちゃう、すぐれものゲームなのだ。

コマ取り戦争ゲームは、コマを本体に同時にセットして攻撃し合い、エネルギーが0になったほうがコマを失っていくというルール。もちろんコマをすべてなくしたほうが負け。一方、シミュレーションゲームは、コマを22個ずつ並べ、移動したり補給したりしながら敵の首都を攻撃するというルール。

どちらもおもしろそうだね。

### 血で血を洗うギャングのゲーム

⬆2,980円[税別]。子供から大人まで楽しめるゾ。問(株)ヨネザワ☎03-861-6361

ボードゲーム花盛りの昨今、ギャングが血の抗争を繰り広げる本格派ボードゲーム『VENDETTA(ベンデッタ)』が、(株)ヨネザワから新登場しました。

イギリスで大人気のこのゲームの舞台は、実に'30年代のシカゴ。ギャング間の抗争のなか、殺し屋からボスをガードし無事に隠れ家に戻ったファミリーが勝ち、というたって簡単明瞭なルール。

でも、相手のファミリーを狙撃したつもりが誤って味方を、なんてこともあり得る、情け容赦なしのスリリングなゲームなのです。

## ■ TOKYO DISNEYLAND ■

### 見聞、アメリカン・オールディーズ

超大型連休は過ぎ去ってしまいましたが、お元気でいらっしゃいますか？ いやはやしかし、お休みのあいだ、どこかにお出かけとか、やっぱりあったのかな。おじいちゃんの家に行った？ おこずかいもらった？ いいなあ。

あなたがどこにいったかはさておき、私は行きました、東京ディズニーランド。この4月22日からスタートした″アメリカン・オールディーズ″をじっくりと堪能してきました。じゃ、その体験をレポートしてみましょう。

⬆ミッキーやミニーも、ほらこのとおり。

エントランスから入れば、大きなサインボードが目の前に出現。AMERICAN OLDIESの文字。ワールドバザールからシンデレラ城に向かって歩く。プラザの中央にアメ車が展示されているぞ！ シボレー・ベルエアー、こっちはフォード・サンダーバード、ポンティアック・ボンネビル、その手の車が大好きという人なら、驚喜乱舞という感じかな。プラザに展示されているアメリカン・オールディーズのシンボル、'50年代のアメ車は全部で8台。その日はあいにくと見られなかったんだけど、パレードにもアメ車は登場するらしいね。

お、ミッキーとミニーが踊ってる。その回りには、金髪のポニーテールが揺れる。スタジャンが、スニーカーが、ロックンロールにシンクロしながら踊っている。

明かるい昔のアメリカの1部分。見てて、こっちも跳ねたくなってくる感じ。6月18日(日)まで。なんか〝青春″を感じました。そういう私は、年ですか？

⬆大むかしの新車が、ずらーりと並ぶ。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

## ■ MUSIC ■

### Especially For You

⬆CD3,100円、LP2,637円、CT2,637円[税込]。㊣㈱ポリスター☎03-406-8161

今、乗りに乗っている〝WINK〟。あの透明で細い声や、キュートでちょっと危険な雰囲気が、男の子たちのハートをギュッとつかんで離さないみたい。

とにもかくにも、今や押しも押されぬ超アイドルのふたり。で、さきごろ、ふたりのニューアルバム『Especially For You』が(株)ポリスターから発売されました。

全10曲を収録したこのアルバム、シングルカットされた『涙をみせないで～Boys Don't Cry～』はもちろんのこと、明治製菓のCFソングとしてオンエアが予定されてる『REMENBER』、それにそれに彼女たちそれぞれのソロ曲も2曲ずつはいってたりするわけなのだ。う～ん、ご立派、ご立派。

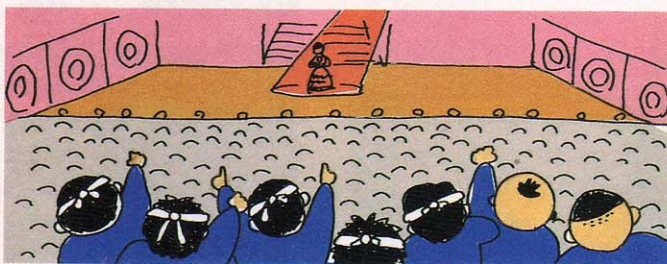
原曲にはコニー・フランシスとかドゥーリーズらのヒット曲もあるので、しょっぱなから思いっきりズルズル引きずりこまれちゃう。

ちょっぴりメルヘンチックな曲あり、軽快でリズミカルな曲あり、と彼女たちのいろんな魅力に接することができちゃう最高にごきげんなこのアルバム、聴かなきゃ絶対にソンなのだ。

### このたびデビューしましたっ!

⬆CDシングル、テープとも各937円[税込]。実力派なのだ。㊣フレイア☎03-204-4060

SMBっていうのはテープ審査中心の、新人ミュージシャンを発掘するコンテスト。で、第3回のこのSMBで審査員特別賞を受賞した〝Chime〟(チャイム)っていうふたり組が、このたびはなばなしくレコードデビューを飾ったのです。

デビューシングル『少年のように…』は、ポリドールの新レーベル〝ヴァーンメディア〟からの発売。ヴォーカルの毛利公美子の美声もコンピュータの音もイケルのだ。

## 千倉真理の 映画も大好き!

3回目の免許の書き換えが迫ってきてます。違反は、駐車違反を6回して免停になっただけというワタシ。

### 乙女座殺人事件

すごいタイトルですねー。いったいどういう殺人事件なのかしらん。

①乙女座の女が殺しをする?
②星占いで呪い殺される男?

いえいえこれが、大違い。星座も関係あるけれど、コンピュータを使って犯人をつきとめる殺人事件なのです。

舞台は大晦日のニューヨーク。新年を迎える街のアパートで、独身女性が殺されちゃう。被害者の首にはブルーのリボンがまきつけられていたのですが、実はこのような殺人事件は11回目。犯人のしっぽをつかまえられない市長と市警本部長にマスコミの非難が集中するトコロから話は始まります。

⬆ニックの恋人になってしまう、市長の娘さんを演じるメリー・エリザベス・アントニオがかわいい。

11人目の犠牲者が自分の娘の友達だったということもあって、事件究明に焦りだした市長が、特別捜査官に任命したのが、ニック・スターキー。2年前にあるワイロ事件で警察を辞めなければならなくなった元腕利き警官。

このニックを演じるのが、『ソフィーの選択』や『遠い夜明け』でアカデミー賞にノミネートされたケビン・クライン。最近のコメディー映画でも味をだしていた彼が、勝手な捜査をしている姿がハマッテました。

で、どうやってコンピュータで犯人を捜すかというと、この連続殺人事件の起こった場所を画面上に取り込むんですね。

「NECじゃなくちゃダメだ」っていうセリフもでてきて、結局はパソコンに強い奴が勝った……というような結末。

〝Find a pattern〟なんて言いながら連続殺人事件のキーを探っていました。

⬆パソコンが活躍する!? ただ、あんまり期待しすぎないでね。5月中旬、全国公開。

原題が〝THE JANUARY MAN〟。つまり、次に事件が起こるのは1月に違いないっていうところからの話。じゃ、乙女座は? それは、見てからのお楽しみです。

『月の輝く夜に』の監督、ノーマン・ジェイソンが製作総指揮を担当。ミステリーでもコミカルな場面がちりばめられた作品でした。

## MUSIC

### T&Eソフト・ゲームミュージック シーン1

⬆価格はCD2,884円[税込]、CT2,472円[税込]。聴いてネ。㊐㈱ポリスター☎03-406-8161

このたび(株)ポリスターから、『T&Eソフト・ゲームミュージック シーン1 サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2』が発売されました。

このCDは、T&Eの人気ゲーム『サイオブレード』、『スーパーレイドック』、『レイドック2』と、そのパロディゲーム『あーぱーみゃーどっく』のサウンドをぎっしり詰め込んだお涙ものなのです。

### コナミ・レーベル設立第1回作品

⬆とっておきのタイトルが勢ぞろいしたね。㊐キングレコード㈱☎03-945-2122

キングレコード(株)が、コナミ・レーベルを設立しました。

で、まずその第1弾として5月21日にアルバム『サンダー・クロス』(CD2,843円[税込]、CT2,369円[税込])、マキシー・シングル『がんばれゴエモン2』、『ゴーファーの野望〜EPISODE II』、『F-1スピリット3Dスペシャル』(CD1,442円[税込]、CT989円[税込])、の4タイトルを新発売。

マキシー・シングルって言うのはサイズがCDアルバムで、内容が20分程度のミニ・アルバムのこと。

## VIDEO

### ビッグ

昨年、かの『ランボー3』を抜いて大ヒットを記録したファンタジーだ。13歳の少年ジュッシュがある朝目覚めると30歳の大人になっていた。13歳の頭と心を持ったままの、見かけは30男が大人の世界でくり広げる大騒動が笑いを呼ぶんだけど、この映画が素晴らしいのは、ジュッシュに恋してしまうキャリア・ウーマン、スーザンの心の動きを見事に描いているところだ。

彼女はジュッシュの就職した玩具会社の重役として男顔負けの仕事をこなしているのだが、彼の出現で、いままで忘れていた素直な心を取り戻す。しかしこれは、実は彼が子供だとわかったとき、自分の失ってきたものがどんなに大切だったかを知らしめることにもなってしまうのだ。

ジュッシュが13歳の無邪気さで「一緒に子供に戻ろう」と誘うのに対し、「私はその道を生きてきたわ」と答える。この言葉は胸に迫る。二度と子供時代には戻れないんだ、心は。楽しいふりしてとても辛いファンタジー。傑作です。

●発売/販売元
CBS/FOX/日本エイ・ブイ・シー
●発売中/106分/15,700円[税別]

### インベージョン・アース

『スター・ウォーズ』の登場でSF映画は一気にメジャーになっちゃったけど、'50年代、'60年代のSFなんて"色もの"風にしかあつかわれていなかったんだ。が、しかし、そこにアダ花的な魅力があった。この映画はそんな'50年代、'60年代のSF映画のダイジェスト版だ。

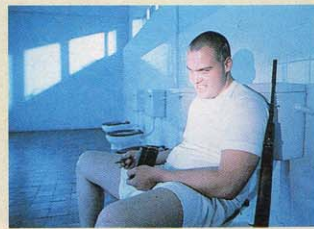
とはいってもただ単に作品を並べるだけじゃない。B級SF映画上映中の劇場に地球侵略を企む宇宙人たちが乗り込み、さなざまな'50年代、'60年代のSF映画を見せて洗脳しようとする構成。次から次へと登場するSF映画35本。よくもまあこんなにつなぎあわせたなぁと驚くばかりの凝り方。SF映画ファンなら狂喜して楽しめるおススメ作品。マニア必見だゾ。

●発売/販売元
パック・イン・ビデオ/日本エイ・ブイ・シー
●発売中/83分/13,890円[税別]

### フルメタル・ジャケット

"神さま"とあがめる人までいる映画界の鬼才スタンリー・キューブリックが、『シャイニング』以来、7年ぶりに撮ったのがこの作品だ。ベトナム戦争に材を取ってはいるが、キューブリックがここで描いたのは戦争のメカニズムだ。

まず、青年たちから人間性を剥奪する海軍訓練所の、人間＝殺人マシーン製作過程が、4文字言葉(ヒワイな言葉のことね)の連発で描かれ、つづくベトナム戦争シーンでは、正義、平和という大義名分で行なわれる殺し合い＝戦争の矛盾をすさまじい迫力で映像化する。キューブリックの、高みから見下ろしたような冷徹な視線に背筋がゾクッとする。彼の人間を見る目が"神"のそれなのかも。

●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/117分/16,000円[税別]

## BOOKS

### とにもかくにもボブ・グリーン!

アメリカの超人気コラムニストボブ・グリーン。最近出版された彼のコラム集を２冊ご紹介します。

集英社発行の『アメリカン・ドリーム』は、穴に落ちた赤ちゃんの救出劇や、ボブが来日した時の数々のエピソードなど'87年と'88年のコラム45本を集めた本。比較的身近な話題が題材になっているので、とっつきやすい一冊です。

一方、NTT出版発行の『ボブ・グリーン 街角の詩』は、シカゴの街を題材に書かれた'70年代前半のコラムを集めたもの。なかには年代を感じさせる題材もあるけど、彼が書くとなぜか新鮮でイイのよね。

⬆２冊とも各1,300円[税別]。問(株)集英社☎03-230-6100、NTT出版(株)☎03-435-1212

## VIDEO

### 究極タイガー/タイトースーパーシューティング

このたび(株)ポニーキャニオンのサイトロンレーベルから、攻略ビデオとして役に立つ２本のビデオが発売されました。

『究極タイガー』はゲーセンで大人気のこのゲームを、最終面まで見せてくれるありがたーいビデオ。で、『タイトースーパーシューティング』は、『飛翔鮫』、『究極タイガー』、『TATSUJIN』の３本をまとめた、ごきげんビデオなのだ。

なお、税込の価格は『究極タイガー』(45分)が3,605円、『タイトースーパーシューティング』(90分)が9,476円。グラフィック画面の美しさは感動ものなのです。

⬆絶対おすすめ。２つともカラーHIFIステレオ。問(株)ポニーキャニオン☎03-221-3151

## NEWS

### 第5回 NICOGRAPH 論文コンテスト

⬆昨年の表彰式なのだ。アカデミック！論文の提出期限は７月15日に事務局必着。

このたび社団法人日本コンピュータ・グラフィックス協会が、各分野でコンピュータ・グラフィックスに携わっている人を対象に論文コンテストを実施します。

論文分野は、医学からホビーまでと、かなり広範囲にわたっているので、積極的に応募してみてね。

●論文送り先・問い合わせ先
〒101 東京都千代田区内神田1-2-2 小川ビル
社団法人　日本コンピュータ・グラフィックス協会 論文係

●論文応募の申し込み方法
社団法人日本コンピュータ・グラフィックス協会へ電話(☎03-233-3475)で申し込むと、所定の論文応募申し込み書を郵送してくれます。それに必要事項を記入して５月31日までに申し込むと、論文執筆要項を送ってくれます。

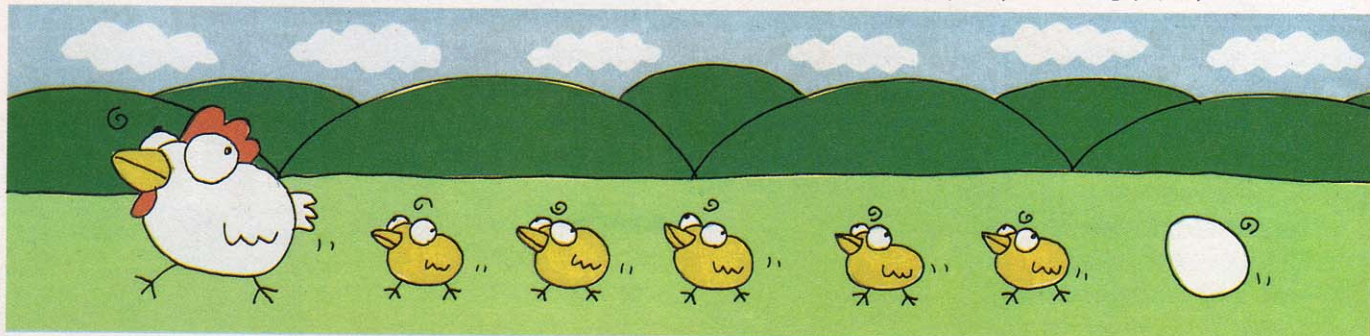
### デジタル・ビデオ・プレス Vol.2

⬆問(株)ポニーキャニオン☎03-221-3151

(株)ポニーキャニオンのサイトロンレーベルが、大好評の無料レンタルビデオ『デジタル・ビデオ・プレス』の第２弾を発刊します。

昨年出された創刊号はものすごい人気で、借りたくても借りられない人が続出するほどだったとか。

このVol.2もどうしてどうして、最新アーケードゲームの紹介、ナムコの最新CG『CGゼビウス』の紹介、話題沸騰のファミコンソフト『MOTHER』のゲーム画面とその製作者である糸井重里氏のインタビューなどなど、創刊号にまさるとも劣らない充実ぶりなのだ。そうそう、人気漫画家しりあがり寿氏がアミガで製作したCGアニメもあったりするのです。

全国のレコード店、ビデオレンタル店、ゲームセンターなどで貸し出し中。絶対、急いだほうがいいと思うぞっ！

## ■ PRESENT ■

### 小説 ドラゴンクエスト

発売されるたびに世間を騒がせてるドラゴンクエストシリーズ。

ゲーム自体はもちろんのこと、ゲームミュージック、ドラゴンクエストワールドグッズなど、その周辺のものも大好評なのだ。

さきごろ出版されたゲームブックもものすごく売れてるとか。

そんなこんなで、かなりお忙しいエニックスさんなんだけど、今度はなんと『小説 ドラゴンクエスト』を出してしまいました！

この小説、竜王の手により再び闇に閉ざされたアレフガルドを舞台に繰り広げられる、若き勇者の愛と勇気のファンタジー物語、に仕上がってるからゲームをやってない人でも心底楽しめちゃうことウケアイ。

ということで、発売元の(株)エニックスからこの豪華愛蔵本を3名のかたにプレゼント。

著者は高屋敷英夫だよ。

どうだっ、今月は小説なんかもあるのだ。梅雨の季節にピッタリのプレゼントになりました。締め切りは6月8日だよ。

### ウルフ・チームのオリジナルバインダー

先月に引き続き、ウルフ・チームから、引っ越し記念大出血プレゼントの第2弾だ！

今月は3名のかたにオリジナルバインダーをくれちゃうのだ。

残念ながらウルフ・チームのこの大プレゼント大会は今月でおしまい。で、ウルフ・チームさん、次回のお引っ越しのご予定は？

### チェイスH.Q.海外バージョンのテープ

(株)ポニーキャニオンから、サイトロン特製『タイトーチェイスH.Q.海外バージョン』のミュージックテープを5名のかたにプレゼント。

このテープ、ほんとは『サイバリオン』のCDを買って、そのアンケートに答えてくれた人の中から抽選でプレゼントするもの。そこを今回特別にMマガの読者に提供してくれちゃうわけだ。海外バージョンだし、応募するしかないネ。

### ♥ごめんなさい

MSXマガジン'89年5月号のショート・プログラム・アイランドの192ページ、『アステロイド』のリストのなかで、以下のような訂正があります。

```
110 SCREEN1,2:(以下同じ)
```

となっているのを

```
110 TIME=0:SCREEN1,2:(以下同じ)
```

と直してください。

読者のみなさま、および関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、編集部あての郵便物には、どの係あてなのかを必ず明記してくださいね。おねがいっ!!

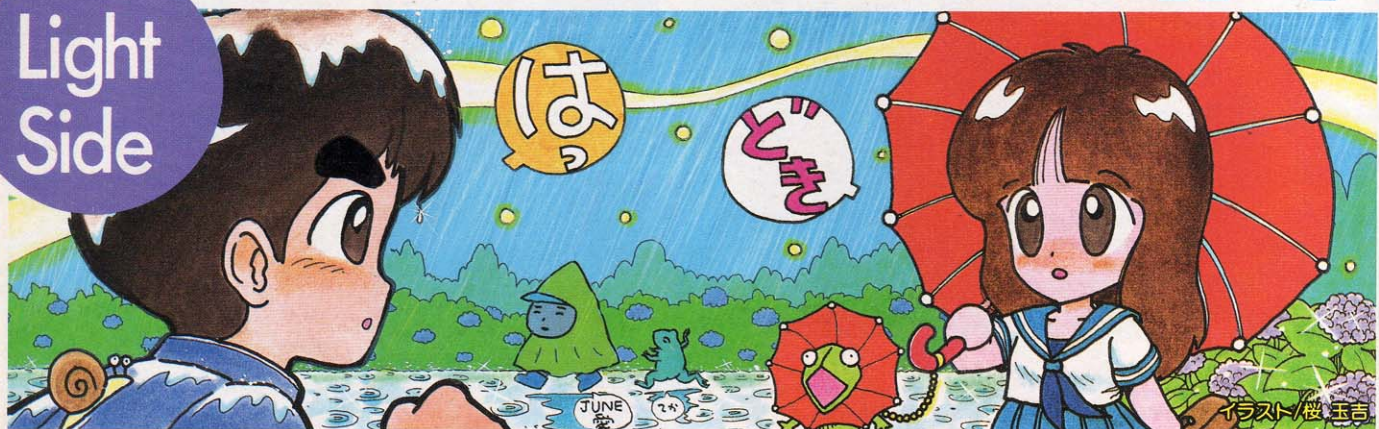
また、Mマガ編集部では、本誌の記事の内容以外、ゲームに関するご質問はいっさい受けつけておりません。悪しからず、ご了承ください。

### ♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

# 5月では、犬も歩けば、ぼーっとしてる

# MSX通信

Light Side

## 徹底解析!! UFO CATCH DX!!

たまには、実践のページも企画してみるのだ。質実剛健なのだ。この記事を読んで、ゲームセンターにダッシュだ！

### ゲームセンター唯一の生産性だ!

たまには、有益な記事を作ろーぜー。バカばっかりやってると、そのうちほんとのバカになちゃうどー。やっぱ、もうバカだから、だめかなあ。でも、このバカ路線をくずしたくないところもあるので、和洋折衷、バカ天才折衷な感じで、バカでためになるという大記事をつくってみましょう。わーいわーい。

そんな導入部で始まる記事企画が、このM通総力編集による、徹底解析!! UFO CATCH DX!! なのである。どどーん。みんなはゲームセンターに行ったことはあるかな？ ないかな？ そうなの、ないの。あはははははははは。笑っている場合ではない。行ったことのない人は、この際、冷蔵庫の横に置いといて話を進めますな。

ゲームセンターの入り口付近にある、ショーウインドーみたいな遊戯機こそ、じゃじゃーん、セガ社が、夢と希望を満載して我々のために開発してくれた、ぬいぐるみ取りマシン(?)UFO CATCH DXなのでありますー。知ってる？100円玉1コで2回とか3回とかチャレンジできるのです。クレーンみたいなつかみ手で、ケースのなかに散らばるぬいぐるみたちを挟んで、はしっこの穴に入れると、その穴に落としたものが賞品としていただけてしまう、というもの。ゲームセンターにあって、唯一の見返りがあるタイプの遊戯なので有馬稲子。

⬅ほれこの通り。こんだけ取りましたよ。というか、これはほんの一部。田中パンチとロンドン豊丸小林のふたりで67コとりました。

☗基本となる狙い方だ。垂直方向に位置するぬいぐるみの首あるいはわきのしたを支えるように、クレーンをもっていくのだ。この取り方をマスターしよう。さすれば、道は開かれん。ボタン操作になれれば、お茶の子さいさいのはず。

　ゲームセンターといえば、ハイスコアが記入できるとか、友だちよりも技術がうまいとかの、心情的な見返りはあるかもしれないんだけれども、経済的な面ではまったくリターンはない場所として、天下に轟いているのは、日本総人口の半数ちかくが知るところである。ちなみに竹下内閣の支持率は、4月の中旬現在で、一桁パーセント台に落ちこんだそうであるな。これは困った、なんたることをサンタルチアだ。やっぱり、消費税が最大のネックなんだろうねえ。もちろんリクルートの問題もあるだろうが、つまるところ消費税だわな。だってセブンイレブンの売り場のおばちゃんの怒ること怒ること。ややこしいって。消費税って、あんまり街を歩いて買い物をして、帰りにスーパーマーケットによってお惣菜を買って帰る、ちゅうような人が考えた収税方法ではないわなあ。そりゃ確かにヨーロッパあたりでは、以前から存在した制度なんだろうけどねえ。

　そんなことはさて置くのだ。

　俗にいうクレーンものの遊戯機は、クレーンの遠隔操作という手段を利用して、物品をつかまえて、いただけてしまう可能性を秘めている。だから、好きなんですよ。その手のが。ちょっと安酒をひっかけて、とんこつスープのラーメンでも食べたあとに、「お、こんなところにゲーセンがあるんじゃん」などといいながら場末のゲームセンターに入りこんで、「お、ぬいぐるみ取ろうぜ、ぬいぐるみ」てなことをぶつぶついいながら、100円玉を放りこんでおみやげを獲得する。くー、もうたまりませんな。たまりませブン。ポケットとかいっぱいになっちゃうと、店員さんにたのんで袋なんかもらっちゃったりして。いいねえ。

　うーん、がたがたとゴタクを並べてないで解説しましょう。

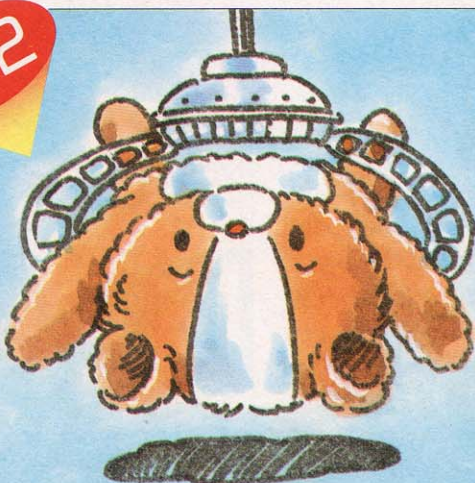
　MSX通信編集部の田中パンチは、はっきりいって、このタイプの賞品獲得ゲームは得意である。彼は、物がかかると、がぜん威力を発揮するという属性がある。また彼は、とても頭の切れる人間で、平成最初のミラクルファイターと呼ばれている(この原稿の筆者は、もちろん田中パンチ)。いくつかの条件が揃えば、300円でひとつは、悪条件が重なっていても500円使えばなにかは取れる！

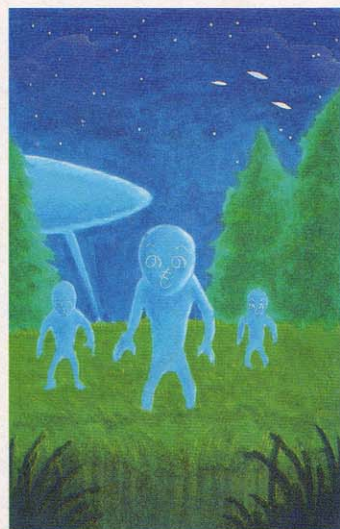
「うそでー、おらっちはまだ生まれてこのかた、まだ1コも取ったことがねー」。それは、おかしい。そんなキミはヘタだ。必ず、取る方法はあるのである。取れるはずである。もちろん、ぜったい取れないようになっているケースの中からは、取れないんだけどもね。パチンコの台といっしょ。出ない台はいくらねばっても、まったく玉がたまらないのじゃ。そんなマシンなら、はなっから遊ばなきゃいいのだ。

　では、さっそくではあるが、実践講座に移りませう。さて、それでは基本的な、取れるマシンと取れないマシンの見分け方を伝授いたしましょう。

　まず、ぬいぐるみたちのほとんどにビニール袋がかぶせてあるマシンは、だめ。わざと取りにくくしてあるのがミエミエ、中尾ミエ。根性を出して100円玉を使わないと取れません。なぜ、ビニール袋がかぶせてあると取りにくいのかということは、読み進めていってもらえば、わかるでしょう。

　また、ぬいぐるみがケース中、ギューギュー詰めになっているものも、だめですね。クレーンはそんなに強く物が挟めないのです。ぎゅうぎゅう詰めだと、そこからひっこぬけないものなのです。うまい店員さんなんかは、ぬいぐるみの足だけぎゅっと挟みこんで、一見取れるように見せかけておいて、じつは取れない、なんてテクを使ったりもします。

　大きいぬいぐるみばかりが目立つマシンもだめですね。大きいのと小さいのと、バランスがとれて配分されているものじゃないと、取りにくいものなんですぞ。それはなぜか？　つぎの段落を読みましょうねー。

☗寝ているぬいぐるみを抱きこんで取ってしまう。これは大きなぬいぐるみを取るときに必要なテクです。クレーンを上手に使って、起きているぬいぐるみを、わざわざ横に寝かせるなんてこともするぞ、プロは。重心のところを狙います。

つづく

⬆クレーンは、その開いた位置で見当を付けるのです。閉まっているときに比べて、かなり左右に出っぱったところが、つかむポイントなのです。だから、ぬいぐるみの間にクレーンを入れるには、あらかじめそういった計算が必要だぞ。

⬅全部で1万円くらいかなあ。オレたちバカだなあ。

ぬいぐるみとぬいぐるみのあいだが、開いていれば開いているほど、取りやすいといえるのです。回りに障害物がなくて、ぽつりとぬいぐるみがある、なんていうのはもう最高。それで取れないようじゃあ、きみはトウシロさん。シロートさん。まず練習をつまなければならないでしょう。

クレーン部をよく見てみましょう。アルミのプレートがさきっぽについているんです。そのプレートがちゃんとかみあっているかどうかをチェックするのがセオリー。クレーン部が閉じた状態でさきっぽにすきまがあるような台じゃあ、取れる可能性は半減してしまうのだよー。特に、ビニール袋に入ってるようなぬいぐるみを狙うときには、すきまが開いていると取るのは困難なのです。

さてでは、さらにどんどん具体的に解説を加えていくことにいたしますね。

まず初心者のみなさんは、15センチくらいのぬいぐるみにチャレンジ！　というとこいらへんからスタートしてみましょう。じつは、それぐらいの大きさのものが一番取りやすかったりするのです。

ポイントは、首、そしてわきのしたです。先にも述べたように、このUFO CATCH DXのクレーンはそんなに力のあるものではありません。しっかりとぬいぐるみをつかまえていないと、ひっかかりがないと、持ち上げたり横移動させたりというのは不可能なのです。ちゃんとひっかかってくれたならば、ぬいぐるみの重さ自体が、運搬に有利なように作用してくれるのですよ。生半可なつかみ方では、持ち上がりませんし、運べません。クレーンの先のアルミ板の部分が、しっかりとツボを押さえるようにしなければなりません。まあはっきりいえば、その点だけが、この種のゲームの醍醐味、ともいえるんでしょうけど。

しっかりぬいぐるみを固定するには、重力方向にひっかかりがなくてはなりませんな。ですから、首のちょうどくびれた部分、あるいはわきのしたをこちょこちょ、じゃあなくて、わきのしたにクレーン部がくいこんでくれれば、ぬいぐるみは持ち上がってくれるわけなんですよ。

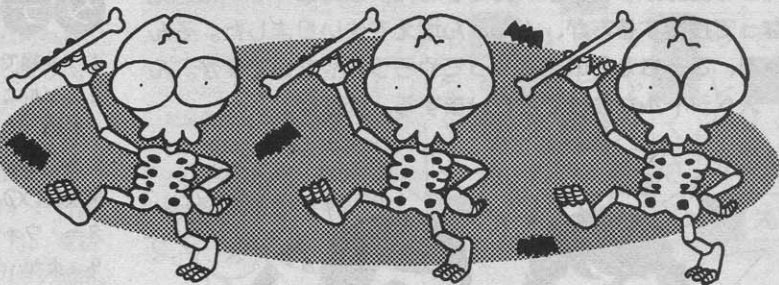
また、ひもがついているタイプのぬいぐるみは、当然ひもの輪っかを狙いましょう。

そして、これは資本力のある人向けのテクニックなんですが、ニューディール計画のように、長期計画を立てて、なんでもかんでも取れるものは取ってしまうという意気込みで、整地から始めるというのも粋なもの。よく見ると必ずキーになるぬいぐるみがあるものです。つまり、その1コを取るとあとは芋づる式につるし上げることが可能になる1コというのがあるのです。冷静に判断して、その1コを見極めて、その1コをどかせるために500円ぐらい使ってしまってもいいかもしれません。

あと詳しくは、"技"のコラムを参照ください。取って取ってとりまくってくれい！　がんばってな。そして成績の結果を是が非でも聞かせてにゃ。

⬆つかむだけが能じゃない。クレーン部が開くことも利用して、穴近辺のぬいぐるみを落としこんでしまうというテクニックもあるのだ。運んできたけど、寸前で落ちちゃったというときに、使うことがあります。落とせば勝ちなんだから。

# Dark Side アブMSX通信!!

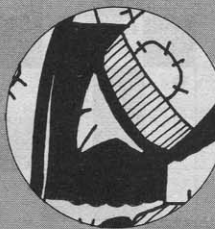
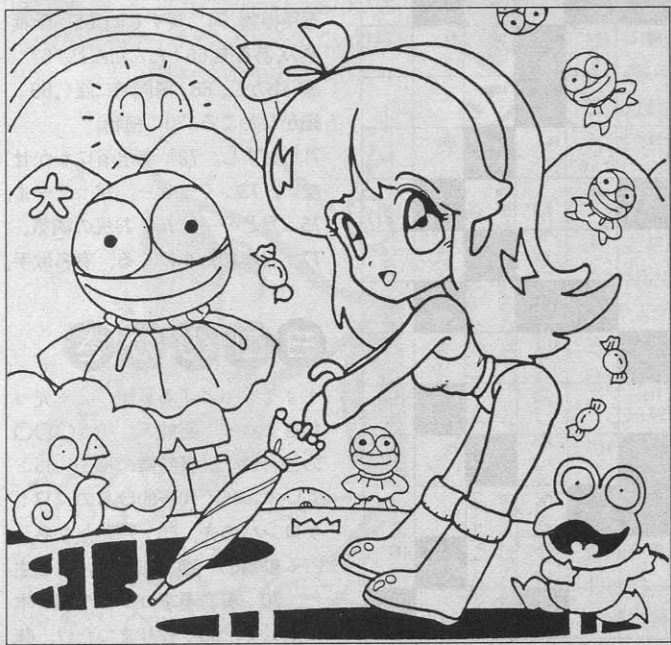
**ますます最近、このモノクロページが変態化してきているような気もするんだけど、パズルなんかだとわりあいとほかの雑誌の読者コーナーみたいに普通の感じもしないでもない。でしょ？　でもね、ちがうんですよ。その根底に流れるアブの世界は、ダリの世界かも。あんたダリ？　なんちゃってな。**

## (同じとこさがし)

さあ、お待ちかね、同じとこさがしですよー。イラストレーターは、いつものとおり桜玉吉先生ですよお。彼はつい最近、車を買い替えたんですよお。すごいんですからねえ、田中パンチとちがってローンはきれーだーとかいっちゃって、2回払いでポーンとお買い上げになられました。

さて彼はなにを買ったのでしょうか？　ヒントをいくつか出しましょう。国産です。最近マイナーチェンジしたスポーツタイプの車です。それで電動の幌っていうんですか、そういうのがついていて、ウイーンとかいいながら、開いたり閉まったりして、そんでもって、2ローターのロータリーエンジンで、色は黒で、60(ロクマル)のタイヤなんかはいちゃって、2シーターで、RX-7とかいう車なんですけど、さて彼はいったい、なんの新車を、購入したのでしょうか？　わかったかな？　ちょっとむずかしいかな？　田中パンチはBMWとかいうのですけど。

はあ、さて今月の同じところはどこでしょうか？

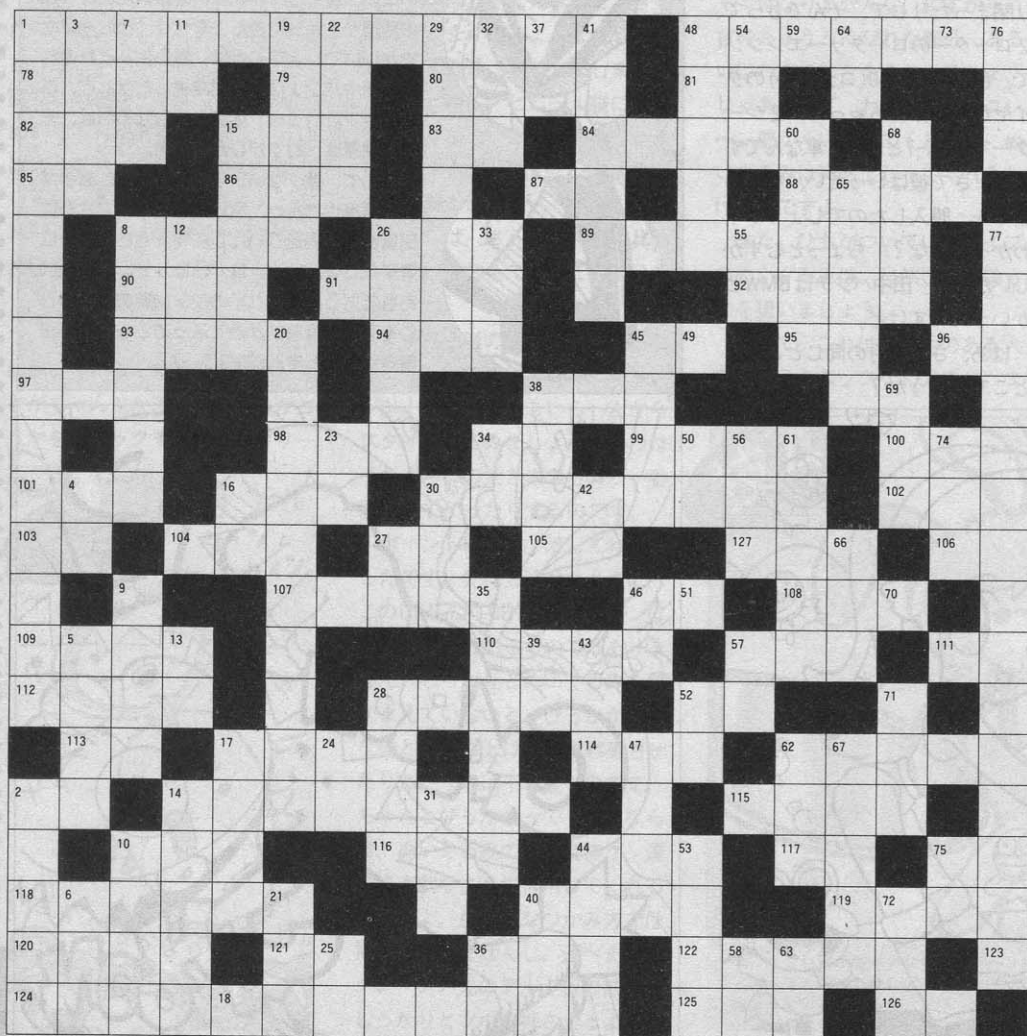
### 先月の解答

はたはっはっ。先月号の問題は、むずかしかったようでござるな。正解のおはがきは、だいたい30通くらいしかないみたいだど。今回の問題が上がってきたのを見て、「どおー？むずかしいでしょ？」とは、桜先生。どれどれと、田中パンチは10分間凝視したけれど、ギブアップ。やっぱ、結論として残るのは、先月も問題は、むずかしかったあ。

ほんで、数少ない正解者の中から、岩手県の佐藤真也さんと、宮城県の相沢英之さんに図書券を、お送りいたします。ささ、今月は簡単でしょ、はよ、はがきはがき。あて先は、あれれもう誌面がないので、M通のほかのとこを見て、官製はがきで送ってくらはい。正解者には図書券3,000円ぶーん。

# スペシャル クロスワードパズル

パズルの愛好家って、多いんですねえ。このコーナーに意地になって投稿する方が、どんどん増えてまいりました。そんじゃあ、こっちもその気でやってやろうじゃないですか。んで、スペシャルなわけでございまする。ほほほ。

| 1 | 3 | 7 | 11 |  | 19 | 22 |  | 29 | 32 | 37 | 41 | ■ | 48 | 54 | 59 | 64 |  | 73 | 76 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 78 |  |  |  | ■ | 79 |  | ■ | 80 |  |  |  | ■ | 81 |  | ■ |  | ■ | ■ |  |
| 82 |  |  | ■ | 15 |  |  | ■ | 83 |  | ■ | 84 |  |  |  | 60 | ■ | 68 | ■ |  |
| 85 |  | ■ | ■ | 86 |  |  | ■ |  | ■ | 87 |  | ■ |  | ■ | 88 | 65 |  |  | ■ |
|  | ■ | 8 | 12 |  |  | ■ | 26 |  | 33 | ■ | 89 |  |  | 55 |  |  |  | ■ | 77 |
|  | ■ | 90 |  |  | ■ | 91 |  |  |  | ■ |  | ■ | ■ | 92 |  |  |  | ■ |  |
|  | ■ | 93 |  |  | 20 | ■ | 94 |  |  | ■ | ■ | 45 | 49 | ■ | 95 |  | ■ | 96 |  |
| 97 |  |  | ■ | ■ |  | ■ |  | ■ | ■ | 38 |  |  | ■ | ■ | ■ |  | 69 | ■ |  |
|  | ■ |  | ■ | ■ | 98 | 23 |  | ■ | 34 |  | ■ | 99 | 50 | 56 | 61 | ■ | 100 | 74 |  |
| 101 | 4 |  | ■ | 16 |  |  | ■ | 30 |  |  | 42 |  |  |  |  | ■ | 102 |  |  |
| 103 |  | ■ | 104 |  |  | ■ | 27 |  | ■ | 105 |  | ■ | ■ | 127 |  | 66 | ■ | 106 |  |
|  | ■ | 9 | ■ | ■ | 107 |  |  |  | 35 | ■ | ■ | 46 | 51 | ■ | 108 |  | 70 | ■ |  |
| 109 | 5 |  | 13 | ■ |  | ■ | ■ | ■ | 110 | 39 | 43 |  | ■ | 57 |  |  | ■ | 111 |  |
| 112 |  |  |  | ■ |  | ■ | 28 |  |  |  |  | ■ | 52 |  | ■ | ■ | 71 | ■ |  |
| ■ | 113 |  | ■ | 17 |  | 24 |  | ■ |  | ■ | 114 | 47 |  | ■ | 62 | 67 |  |  |  |
| 2 |  | ■ | 14 |  |  |  |  | 31 |  |  | ■ |  | ■ | 115 |  |  |  | ■ |  |
|  | ■ | 10 |  |  | ■ | ■ | 116 |  |  | ■ | 44 |  | 53 | ■ | 117 |  | ■ | 75 |  |
| 118 | 6 |  |  |  | 21 | ■ | ■ |  | ■ | 40 |  |  |  | ■ | ■ | 119 | 72 |  |  |
| 120 |  |  |  | ■ | 121 | 25 | ■ | ■ | 36 |  |  | ■ | 122 | 58 | 63 |  |  | ■ | 123 |
| 124 |  |  |  | 18 |  |  |  |  |  |  |  | ■ | 125 |  |  | ■ | 126 |  | ■ |

## タテのかぎ

1：沖縄で催された大イベント。2：ゲルニカとは？　3：耳で聞くもの。4：海に浮かぶ。5：いやあ〇〇〇〇なものですね。6：東京〇〇〇。7：マシン。8：スター・ウォーズに出てきた惑星。9：炎が……。10：ハイヤーがきました。11：とん、の次。12：積んで堀などを作る。13：方言の語尾のひとつ。14：エマニエル夫人が座ってた。15：ダダダダダダ。16：解雇。17：つつしんで申しあげます。18：絵画。19：たいへんな会社。20：この言葉で数える。21：地上にあるもの。22：ごはんにかける。23：もとの〇〇におさまる。24：穴開け機。25：海のさかさま。26：ギターの名手でした。27：〇〇よいよい。28：賃金を一部〇〇〇〇。29：お腹が痛くて。30：さいころ。31：今の筆者の心境。32：昔昔の。33：浅丘。34：打たれる。35：怖い団体。36：びわ湖がある。37：焼肉にかかせない。38：〇〇〇〇がいい。39：ゼビウスのキャラのひとつ。40：白鷺城がある。41：かたつむりの意。42：かぜ薬。43：〇〇〇がある、ない。44：赤いの。45：神経が〇〇〇〇。46：小さな家。47：いにしえの名テレビ番組。48：痔の薬。49：海草。50：勝ちの反対。51：黒い線条の物質。52：クロフツの代表作だ。53：おいしい中華珍味。54：原っぱでする糞。55：驚きの表現だ。56：我慢しているさま。57：愛に対して。58：ついている、ついてない。59：くっさー。60：漢字の構成要素。61：ドリフターズの一員。62：本願じゃだめ！　63：薬用植物。64：貸すもの。65：千葉県の、ある市。66：だんだんと。67：黒いおかし。68：降雨時に履く。69：細かなところ。70：植物。71：おすし。72：海水浴にかかせない。73：くっせー。74：そーま。75：足と……。76：お尻の病気。77：日本にたまにくる、有名歌手。

## ヨコのかぎ

1：ぞくっとする童謡。2：光ったさま。8：芸能人。10：〇〇〇の谷。14：狂喜乱舞の様子。15：丸い木。16：代表的ひもの。17：ケロンパの夫。26：困難だなあ。27：動物の一種。28：の、1年生だ。30：有名漫才コンビ。34：木に対して。36：香りまつたけ、味

なら。40：貧乏。44：起こらぬように。45：タロ○○。46：むす、もの。48：顔の簡易イラスト。52：おいしい魚。57：糞尿がなる。62：ドリフターズの一員。75：池の。78：虫刺されに。79：天津の甘いやつ。80：ハードな訓練。81：梨を○○。82：あーらあらのりのり。83：○○あご。84：D層とかE層。85：囲いだ。86：ニッサン車。87：大村。88：東京の下の県。89：サックスなら最高。90：ある王国の名だ。91：私のかわりに。92：卵料理。93：ビジーフォーのドラムでしたの。94：まるこ。95：フロントに対して。96：無精はだめ。97：上手！98：私のこと。99：東洋現像所の新名称。100：○○○焼き。101：いやあ、がんばりました。102：ホップがきいてる。103：馬とろばの合体。104：小水をとる。105：上海帰りの……。106：よく狙って。107：わてが、だんねん。108：笹の葉を巻いて蒸したもの。109：ぜったい。110：ドリフターズの一員。111：ミキ、スー。112：飲むときつらい。113：鹿がいる。京都のよきライバル。114：志村喬の代表作のタイトル名。115：電話のベルの音。116：筆者の今の感情。117：銀よりいい。118：酒池肉林で有名。119：意見を述べる。120：区切りの宴会。121：市民の魚。あるいは、おならの代表的な音。22：空飛ぶ機械。123：かき、の次。124：おもしろい雑誌。125：ばば。126：口の大きい動物。127：頭の皮。

## 〈4月号の解答〉

ご応募、たいへんありがとうございました。今回のラッキーなおふたかたは、埼玉県の田中論史くんと、あ、これまた埼玉県の太平優子さん、でした。箱の中からほえっとひっぱり出した結果が、こうなったので、別に、埼玉県に特別な意識があるわけではありませんので、よろしくね。図書券をお贈りいたしますから、待っててね。

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| い | そ | の | な | み | へ | い | ■ |
| そ | ー | ら | ん | ぶ | し | ■ | と |
| ぎ | れ | い | ■ | り | め | い | く |
| ん | ■ | ぬ | き | て | ■ | ろ | ぎ |
| ち | ぬ | ■ | ち | ぶ | ■ | じ | ■ |
| や | き | え | ■ | り | く | か | い |
| く | う | し | や | ■ | さ | け | い |
| ■ | ち | ん | ど | ん | や | ■ | え |

## 淑女のページ

えーと、今回は、田中パンチの食指が動いてしまうおたよりが、このコーナーあてにはありませんでした。うーん。かといって、女性の読者が減少したわけではないと思うんですよ。なんでかというとですね、おたよりのコーナーとか、パズルのコーナーとか、そういったところには、女性の方々からのおてがみが、わりとたんまり、いっひっひっひというくらいまいるわけなんですわ。

はて、どうすれば、いいのかしらん。これはですねえ、もう何年も前から言われてきている、パソコンというものには、女性のユーザーがどんどんふえていかないと、本当の発展というものはありえないのではなかろうか？　ということにつながってくると考えているわけなんですよ。あたしゃ。

編み物のソフトとか、家計簿とか、そんなもんじゃだめ。女性という方々は、本当に必要なものでなければ、なかなか購入までには至らないのです。え？　偏見でございますか、それは？　いや、田中パンチ29年の経験からは、心底そう思うわけなのであります。だって、ルイ・ビトンとか、ティファニーとか、シャネルとか、アルマーニとか、ピンキー&ダイアンとか、ジャンポール・ゴルチエとか、中森明菜も着ているニコルとか、ねえ、高いんですよねそんなのって。パソコンが軽ーく買えてしまうくらいの、服とか時計とかジュエリーとかならいいのに、なぜパソコンは……。

まあ、パソコンとそういうのといっしょくたにするほうが、まちがいといえばまちがいかもしれませぬがな。女性の方々がパソコンのユーザーとして、かっこたる地位をもって君臨する、なんて時代ははたしてくるのでしょうか。

こんなお堅いおはなしをするコーナーじゃなかったのにい。もっと、ほによほによするコーナーにしたいのにい。

まあ、いろいろあり方を考えながら、推進していってみようかしらん。そんなわけで、女性のみなさま、今後ともよろしくお願いいたします。

Mマガ、M通をお楽しみいただいております女性のみなさん。どうも、こんばんは。みなさまがたのコラムなんですよ。よろしくたのみまっさー。

# M通編集部
# 有名人目撃録

春になって、また一段と有名人の動きも活発になってきたようで、編集部のある、ここ青山でも、ほんに有名人をよく見かけるようになりました。まずは、田中パンチ。彼は、ある晴れた日に、編集部前の通称骨董通りで、**ジェームス三木**に遭遇。ああ、このかたが、昔演歌歌手、今はシナリオライターとして超有名なお人なのですね。大河ドラマの独眼流政宗をお書きになったお人なのですね。めがねのパリミキの宣伝にも出ていらっしゃいますものね。などと、いろんな思いが走馬灯のように浮かんでは消えしているあいだに、すれちがいましたとさ。めでたしめでたし。

そして、これは大ネタだ！　かっかっかとギア！　でおなじみの、あの**陣内孝則**が、青山の本屋さんで、本を物色していたぞ！　急ぎの用事があったので、最後を見届けることができずに、はたしてなんの本を購入されたかはわからないのだけれど、そゆことー(所ジョージ風)。あそうそう、その**所ジョージ**さんにも、会ったわ会ったわ。渋谷にあるモデルガン屋さんのウエスタンアームズでのことです。彼は、そこの常連さんなんだそうで、１週間くらいはってれば、会えるかもしれませんで。ちなみに田中パンチは、フジミのモーゼルが気に入っています。あれは、ハンドガンなのに、セミとフルを使い分けられるのです。フロンを使わずに、エアタンクを使うと最高ですね。ただ、マガジンの玉押さえのパッキンが弱くて、長いこと使っていると、変形して玉が押さえられなくなってくるというのは、ちといただけません。今後の改良に期待したいと思います。

さて、おつぎ。Mマガと同系列の部署である、第四書籍編集部(しあわせのかたちの単行本などを編集している部署なのです)の宮野洋美は、およそ6年前(！)、青山学院大学の前に出るおでん屋さんで、今をときめく**浅野温子**に出会ったそうな。うひゃー、いいなあ。

今月はこんなところかな。あんまり書きすぎるとネタがなくなるから。

# MSX通信ザウルス

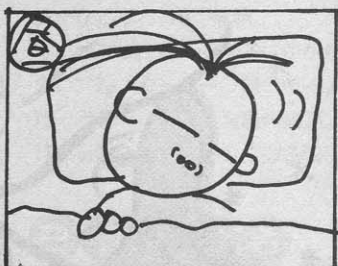
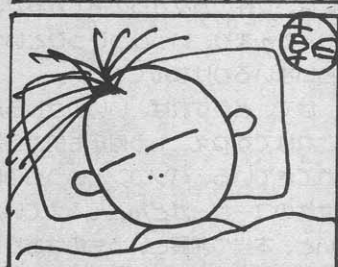
意外な反響！　もうやめようかと思ったんだけど、この反響ではやめられなくなってしまったのだ。そんなわけで、世にも不思議な3コママンガ集、MSX通信ザウルスの時間ですよー。

レギュラーの田中パンチと、実は書生さんの小山俊介がおりなす、漫画のハーモニーに加えて、今月からは、あのパンカー、中村優子嬢を加えてみました。いやがる彼女をあの手この手で納得させて、出てきた漫画が、これでした。いやはや、こりゃまいったね。

こりゃ、すぐやめようかと思ったんですが、こいつはおもしれーや。もうしばらく飽きるまでやってみよ、ということで、みなさんもこの異常さに負けない3コマ漫画が完成されたあかつきには、M通編集部にまで送りつけてください。採用分には、粗品を進呈！

MSXしんぼ　田中パンチ

MSX君②　小山俊介　プロデュース：J.珠玉

ぱおぱおんが ぱおんく

ふだんのおたよりコーナーを、すこしだけデラックスにしてみました。さあ、みんなで笑いましょう。踊りましょう。狸の毛をむしりましょう。

**はじめておたよりします。わたしは29歳の独身男性です。もとプロパーで、今はログインのライターをしながら、体をこわしていますの。さて私の悩みというのは、ときどきはみだすことです。こんなわたしですが、なにとぞよろしくご指導ごベンタツをおねがいします。簡単ですが、これでわたしのあいさつにかえさせていただきます。ポストスクリプト、帰ってカニを食べます。ジストマは、だいじょうぶかな。**

**（千葉県　松本　隆一）**

内部関係者からのおたよりが、舞いこみました。松本隆一クンというのは、わたしがかねがね、目をかけている、おバカさんです。彼は、５年間プロパーとして、東洋醸造(株)に務めていたおバカさんです。プロパーというのはですね、薬専門のセールスマン、という意味のお仕事。製薬会社の営業マンというわけですね。

プロパーというのは、プロパガンダ、からきているという説が有力だそうです。プロパガンダというのは、広告とか宣伝とか、そういう意味のことばですね。ですから、おおなるほど、と、ねえ、なんとなくプロパーの意味がわかりましたね。

ところで、似たような言葉に、パイラーというのがあります。さて、パイラーとは、どういう意味なのでしょうか？　正解はですねえ、客引きさん、とまあ、そーいうことです。なに？　それってわからんてか？　大人になれば、わかるでしょう、きっと。

さて、松本クンが心配している件について、考えてみましょう。ときどき、はみでるわけですね。ううーんなるほど。それは、男の子なら、一度は経験していることでしょう。はみでてしまうわけですね。それにはいろいろな原因が考えられますが、主な要因をピックアップしてみましょう。

①ゴムがのびきってしまっていて、左右の振動に対しての対応ができていない。長いあいだ使用しているものは、洗濯によって、そのゴムがのびてしまっているものが見受けられます。改善策としては、新しいものにはき替えるというのが一番でしょう。

②トランクスタイプの場合には、腰のところを上に上げすぎているということが考えられます。腰のところを、すこし下げることにより、対応してみましょう。

③本人のパーツに原因があるときは、どうしようもありませんので、あきらめてください。松本クンの場合は、けして、それが原因ということではないと思います。

まあ、そんなところなんですが、ちょっと気になることがあるんですけどね、彼はジストマのことを気に病んでいるようですな。ジストマというのは、人間の肝臓に寄生する寄生虫で、かにさんが中間宿主で、ようするにジストマに寄生されると、やせちゃって、病気になるのねん。のねんのねん。

ジストマというのは、普通にゆでれば死んでしまうので、安心ですけどね。安心して、寝ましょう。ねえ、あなたもう、寝ましょうよ。山のあなあなあな。三遊亭歌奴さん。はーい。今は圓歌ですけどね。

**古館伊知郎のF1の実況は、いったいなんなんだの編集者**

**消費税のバカヤロー。**

**（兵庫県　内藤　大輔）**

そうである。消費税には困ったものである。しかし、消費税よりも、もっと困ったことはあるのだ。たとえば……あ、内藤くん、きみは、神戸の○須磨高校の生徒さんかね。いやあ、奇遇だなあ。ワシもそこにおったんだよ、そこに。いやあ、なつかしいなあ、母校だよ母校、いやんぼこうだな。なって困るは、膀胱炎だな。

ほかにも、そういうシャレならいえるんだぞ。東京の池袋にあるビルで、60歳の会社員の人たちが集まるところはどこでしょう？　正解はカイシャイン60でした（サンシャイン60)。

わっはっはっは。

ときに、消費税である。およそほとんどなにを買っても、３パーセントを納税しなければならないのである。内税だ外税だの、本体価格がどうだの、うーっ。そんなしょっちゅう大型テレビだら、高級車たら購入するわけではないのだ。パソコンやワープロも、課税されるようになってしまったのだ。課税課税課税。江戸の課税。ハリスの課税。もうなんとかしてほしいぞ。まだ、３パーセントだからなんとかいいようなものの、これがもし７万パーセントかなんかの課税になってしまうと、100円のピザパンを買おうとすると、７万100円が必要になってしまうのだ。これはまずい。まあいいや。とにかく、今度の参議院選がとても楽しみです。また、選挙速報を徹夜で、チャンネルをピッピピッピ替えながら、見よーっと。やっぱ、NHKが、情報が一番はやいのかなあ。そうだろうなあ。選挙速報がとても楽しみねっ。

**やじうま新聞の編集者**

# 純粋なおたよりコーナー

**えっ!? 前のページに厳選されたおたよりが載ってるって? へーん、それがなんぼのもんじゃいっ。でも、気になるなあ。**

**あー、ひまだ、ひまだ、ヒマだ、ひまダ、火魔だー! とにかくヒマだー!!! こんなことが言える私は、将来生きていけるでしょうか(ヒマだなあ……)。**
**(長崎県 長野 大介)**

♨じゃあ、代わりに原稿書いてよー。これで忙しくなれるし、安心して生きていけるね。めでたい。と、思ったら……。

**かわりに書いてあげるから、その原稿送りなさい。ほれほれ。 (北海道 千葉 政之)**

♨だって。やったー、ありがたい。みんな、そんなにヒマなのか。でもね、そんなにヒマなら次の人を見習ってチョーダイ。きっと私たちは喜ぶであろう。はっはっは。
**じつは自分もヒマな編集者**

**ぼくはただいま、がんばってBASICをおぼえています。やってみて思ったのですがBASICといっても難しいですね。ゲームを作ったら送らせてもらいます。死ぬまでに。何年先のことか。**
**(京都府 田中 賢)**

♨いいぞ。その調子だ。がんばれよ。応援してやるぞ。

緊張と興奮。愛と感動。涙と笑い。栄光と挫折。1本のプログラムの中に込められた様々な思いが、キミのハートを熱くする。

ショート・プログラム・アイランド――それは、夢と希望に満ちたコーナー。さあ、ゲームを作りなさい。できあがったら、郵便局へGOだ。ちゅうちょしてはいけない。今すぐ編集部へ送りなさい。遠慮はいらないぞ。だから、ほら。ゲーム作ると、なんだかよくわからないけれどキモチ良くなれるぞ。掲載料、ある程度高いっていうウワサだぞ。載ったら、友だちや親兄弟たちに自慢できちゃうぞ。夜、トイレにひとりで行けるようになるみたいだぞ。いつも吸ってる街の空気も、なんだか特別すがすがしく感じちゃうらしいぞ。今までできなかった逆上がりが、急にできるようになるかもしれないぞ。

だから、さあー。ショート・プログラム・アイランドは、キミの力を求めてる。ほら、手を差しだしてごらん。悪いようにはしないぞ。
**愛に満ちた編集者**

**『のんきな父さん』の単行本出して! 1,897万回もいってりゃ10万冊ぐらい出せるはずです。ぜひ出して! すぐ出して! さあ出して!**
**(第3次元大宇宙銀河系中太陽系3丁目地球惑星東亜細亜極東大日本帝国本州近畿地方西部兵庫県 山口 太郎)**

♨あらま、すごい住所。そのわりに名前はとんでもなくシンプルっていうかオーソドックスっていうか、まあ、簡単だわ。

でね、『のんきな父さん』ですが、あそこの"第~回"って数字を信じている奇特な人が何人かいらっしゃるようで。あれが本当ならば、桜玉吉先生はとんでもない人、いや、仙人かなんかだわ。待てよ、もしかするともしかするので仙人の専任であるパンチさんに聞いてみようじゃーないか。

♨出した胃ね。お、胃が出たね。これは意外。げろげろ。そんなかんじ。でも、ほんとに出しますから、1週間に10日待っててね。海の男の艦隊勤務は、月月火水木金金だけど、それは太陽暦とは違うよね。おわりっ。 **田中パンツ**

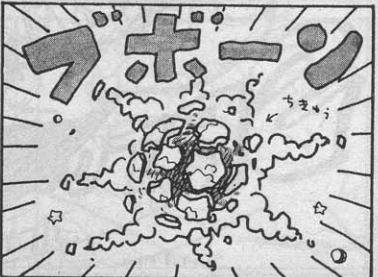
**私の家は、父と母のバランス・オブ・パワーです。ちなみに私はフィンランド化しています。**
**(福井県 湯口 芳之)**

♨現代の核家族における孤独をひとりで背負っているんですね。お父様とお母様の威信はどちらが高いのですか。力のあるほうにつくべきです。
**威信を高める人妻編集者**

**ピンチだった。小学校の卒業式の途中、はらいたくなった。**
**(大阪府 新田 耕司)**

♨あらまあ、それはたいへんでしたね。きっと寒いところにずっと立ってて、体が冷えたために痛くなったのね。それとも下痢だったとか、便秘だったとか、もともと体の調子が良くなかったのかもしれない。どっちにしろ、おなかの調子が悪いというのは、何かにつけて行動の妨げになるものです。

朝起きて、トイレに行く。おー、きょうはすっきり出たなー、という日は1日快適に過ごせるけど、なかなかトイレから離れられなかった日には、仕事は手につかない、

あぶない金曜日
原作 田中パンチ　作画 桜玉吉

重いものは持てない、デートはできないなど、いいことなしだ。おまけに、えーと、うーんと、あっ、いてててて、ちょっとトイレに入ってくるから続きはまた来週！

**下痢と便秘の編集者**

**編集部のみなさん、こんにちは。おひさしぶりです。お元気ですか。私は今、どこにいるかというと、内緒です。とっても遠くて寒いところとだけ言っておきましょう。**

**ところで、ところで。1週間をかけて私のもとに届いた風の便りで、田中パンチさんが車を買ったと聞きました。じつはねえ、私も……あっ、なんでもないです。今度、乗せてくださいね。お願い。それではさようなら。ごきげんよう。**

**（東京都　菅沢　美佐子）**

♨おお、どこに行っているのかと思っていたら、あの菅沢の野郎、あ、彼女は女性でしたね。あの、菅沢嬢の野郎、あ、それでもどこかおかしいですね。そんなことはさておき、失踪していた菅沢美佐子より、アンケートはがきが、編集部に届きました。どうやら、お金に困っているようで、切手代のいらない、Mマガのアンケートはがきを利用して、近況を報告してきた模様ですな。

ん、Mマガを買うお金があるんだから、官製はがきを買えばいいんだろうに。でも、彼女は、いいかげんな性格で、めんどうくさがり屋だから、どこかのこどもを脅かしでもして手にいれたはがきで、送ってこられたものなのでしょう。（私って、そんな性格じゃないのに。どっちかというと、脅かすというより、たぶらかすといった感じなんだけどなあ）。ん！ なんだ、どこからか、菅沢の声が聞こえるぞ。気のせいかなあ。（んんんんんふふふふふふふ）。おや、あの菅沢嬢独特の笑い声が聞こえてきたぞ！（なんですか、その笑い声、そんな笑い声はしてませんです）。お、もしかして、失踪中の彼女は、この編集部のどこかに潜んでいるのだろうか？　あ、なんとこんなところに彼女の○○○が……（以下、次号のこのコーナーに続く。史上初の、連続おたよりの返答なのじゃ）。

ああ、ところで、田中パンチは、車を買い換えてしまいました。さて、新しく今乗っている車は、はたしていったいなんでしょう？

1：スカイラインＧＴ
2：セフィーロ
√5：スタリオン
3：クラウン
4：カルタス
5：ベンツ
6：ＢＭＷ
7：井村屋の水ようかん
8：大きな栗の木の下で
9：トイレの芳香剤、ピコレット
10：早朝のダルマさんがころんだ
11：おなかすいた
12：悪の魔王ニカデモス
13：ワクワクトンガ
14：大手町のかるがもちゃん
15：包丁と炊飯器を持つおじさん
16：さばさばぼぼろ先生
17：セブンティーン

さあ、どれでしょう？　正解者のかたは、わたしの車の助手席にご招待いたしましょう。ジャーね。ポットね。

**3年間のローンに新しくチャレンジする、明日なき田中パンチ**

**しりとりで、1回だけならば“ん”を最後に言ってもだいじょうぶ。だってチャドの首都はンジャメナでしょ。**

**（栃木県　片山　享）**

♨んじゃ、きみの代わりに隣にいるフォーマット林としりとりしようではないか。オレから言うぞ。加山ゆうぞー。まず最初に、ンジャメナ。「ナメコ」。コビトカバ。「ばんばひろふみ。」やるな林。うんとね、みなみしんぼう。「うみうし」。「しりとりの、り」。おっ、田中パンチの乱入だあ。「理研のワカメスープ」。プリマハム。「ムキムキマン」。ん、んで終わってるじゃないかー。責任とれー。「それじゃ、しりとらずやろう」。うむ。では、たぬき。「ヒメカツオブシムシ」。ぬいぐるみ。「アメリカシロヒトリ」。都はるみ。「んとね　んとね、ニカデモス」。子門真人。「ババロア」。ピンクレディーのスー。「ぴんから兄弟の鳳啓助」。……なんか、ヘンじゃない？

「じゃあ、あたまとりしましょう」。よし、ルンバ。「ルイルイと歌う太川陽介」。る、るるぶ。「ルックルックこんにちは」。ルーシー・イン・ザ・スカイ・ウィズ・ダイアモンド。「ルクセンブルク」。ルイ13世。「ルイ14世」。ルイ15世。ううっ、これじゃきりがないよー。「それじゃ、あたまとらずやろう」。やだ。こんなことやってたら終わんないじゃないかっ！「じゃあ、やめた」。ちぇっっ。

**まわるまわる編集者**

**暴走族は暖かくなると出てきて、寒くなるといなくなる。最近、暖かくなってきて、暴走族が出はじめてきた。季節に忠実でよろしい。**

**（宮城県　千葉　和史）**

♨まるで鯉のぼりみたいね。

**帳尻合わせの編集者**

今月はいつもより多めにおたよりを紹介しましたーっ。長いおたよりなんかも載せたいので気合を入れて、いえ、あんまり気合を入れずに純粋な気持ちで書いてください。てなわけ。『のんきな父さん』もますます好調で、こりゃーけっこう。この父さんに負けないくらいのんきな父さんをお持ちのかた、あるいは自分がそうだというかたはご一報くださいマセ。

〈あて先〉
**〒107-24**
**東京都港区南青山6-11-1**
**スリーエフ南青山ビル**
**㈱アスキー　MSXマガジン編集部**
**遅延の罰金1万円係**

# 来月こそまじめに、ねっ

全国8億人のボイラー技師に贈る

# MSXよ!

国民年金と消費税を真剣に考えない2ページ

いやー、最近は"わーぷろ"とかいう機械で原稿を書いているんですわ。これがなかなか使いやすくてね。くみまとしくれまのすいる。ほら、知らないうちに原稿ができちゃう。"へんかん"という技もあるぞ。定期邸会手麻植。ほーらね。

## Mマガ内部事情スペシャル

今月はMSXよ！ のあとに、漫画があります。なぜでしょう？ 私にもわかりません。まあ、いいじゃないの。というわけでこの漫画(この原稿を書いてる時点では、まだタイトルは決まってないのよ）の作者、今井美保さんにスポットをあててみました。それではどーぞ。

**首周クルブシ(以下首)**　さて、今月も始まりました、このコーナー。
**桃栗多希子(以下桃)**　いやーん、早く早くーん。私、今日はデートで急いでるんだから。
**首**　あー、いーなー。で、どこでデートするのかい？ あんた。
**桃**　うまいもん食いに行くんだよ。

⬆見目麗しい、今井美保さんだ一杉山。けっこう足が長いぞ。関係ないけどね。

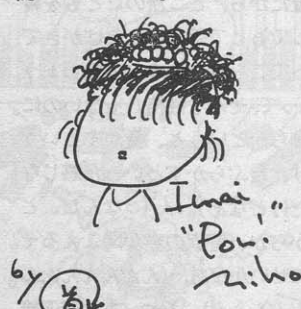
⬆ポンちゃんに描いてもらったイラストです。左から首周、ポンちゃん、桃栗だ。

**首**　そうっか。うらやましいな。
**桃**　ステーキでしょー、フグでしょー、お寿司でしょー、おまけにフランス料理だ。だけど、だれとデートするかは、な・い・しょ。
**首**　その話はおいといて、今月はMSXよ！ の次のページに掲載している漫画の作者を紹介するのさ。
**桃**　え、ポンちゃんのこと？ かわいいよね、ポンちゃん。私もあんなふうに生まれたかった。
**首**　そうなのです。通称ポンちゃんと呼ばれている、今井美保さんの紹介をいたします。もう、以前に4コマ漫画も載せたので、知っている読者も多いんじゃないかな。
**桃**　ポンちゃんは、桜沢エリカちゃんのアシスタントの、24歳のギャルです。最近パーマをかけて、すっかりベッピンの彼女よーん。
**首**　うーん、かわいいよなー。
**桃**　私に対するするイヤミ？ こんな私でもかわいいとか言ってくれる人がいるのよ。クーッ、自分でいっといて、赤面しちゃうぅー。
**首**　ポンちゃんは、ほかにも岡崎京子さんのアシスタントなんかもやってるんだって。けっこう、モテモテのウハウハみたいだよ。
**桃**　そういやー、バンドを組みたいと言っていたなぁー。私もいちおう「一緒にやろうよ」って誘われているんだ。うらやましいか？
**首**　べつにうらやましくはないよ。でも、ポンちゃん、今忙しいからなぁー。しばらくは仕事に専念するんじゃないかな。きっと。
**桃**　でも、ニューヨークに行くって言ってたからなー。きっとお金、しこたま貯めてるんだろうな。私もニューヨークに行きたい。ついていったらお荷物かしら？
**首**　だれでもお荷物に思うんじゃない？ 桃栗だったら。
**桃**　ひっどーい。ゲリゲバーン。

⬆最近パーマをかけたが、なんだか後悔してるんだってさ。これも関係ないね。

⬆首周クルブシがサラサラッと描いた、ポンちゃんの似顔絵だ。似てるかな？

今月の一口メモ
●なんとか高校に合格しました。これもひとえにMSXマガジン様のおかげです。ありがとうございました。これからもMSXマガジンを買い続けますので、なにとぞよろしくお願いします。（梅宮定夫・板金加工店経営）

今月の一口メモ
●牛肉と豚肉の違いを研究して27年。ようやく結論にいたることができましたので、この場を借りて報告いたします。豚肉はおいしい。牛肉はもっとおいしい。以上です。それでは。（山口義弘・ウィーン少年合唱団所属）

どういうわけかこのコーナーの人気がすごい。飛ぶ鳥を食べるような勢いなのだ(⬅ばか)。それではバシバシ紹介いたしましょう。

大阪市の森康くんの、『エチオピアまんじゅう』。強烈！　なんでも高知県で売られているとの報告だ。まいった。キミのはがきに「スナッチャーくれ」と書いてあったが、それは世間が許しません。ビコーズ、現物を送ってないからだ。世の中はそういうシステムなんだなーこれが。『スナッチャー』がほしければモノを送ってくれい。

ほかで目立ったものは、岩手県は阿部仁くんの『ブスのコブ』とか、鳥取県の森本良和くんの『ラッキョチョコレート』、そして滋賀県は橋本泰山くんの『あっぽ』くらいかな？　というわけで今月紹介した人にはMマガテレカをあげるね。それじゃあまた来月！

## デザインの心は母心押せば命の泉アキ

(先月号の続き)けよーかなあと思ったけどやめた。私がちょっぴり気分屋サン♡のデザイナー、『できるかな』ののっぽさんです。ちなみに干しピューマのイラストは意味がありません。By the way、デザイナーってさーぁ、一日中ずぅーっと机に向かって座りっぱなしでしょ。目は悪くなるわ、肩は凝るわで大変よねェ。痔やシソーノーローになる人も多いってゆー話だし、不健康よねェ。ヤだわぁ。みんなもデザイナーにだけはならないほうがいーわよ。

イラストを送ってくれたみなさん、ありがたう。これからもかわぴーイラストをマンモス送っぴくれるとたのぴーコトがあるかもしれない。ねー、田川みのるくん。「押せば命の泉屋のクッキーの缶ってなつかしいね」係まで。

## 今月の西川峰子

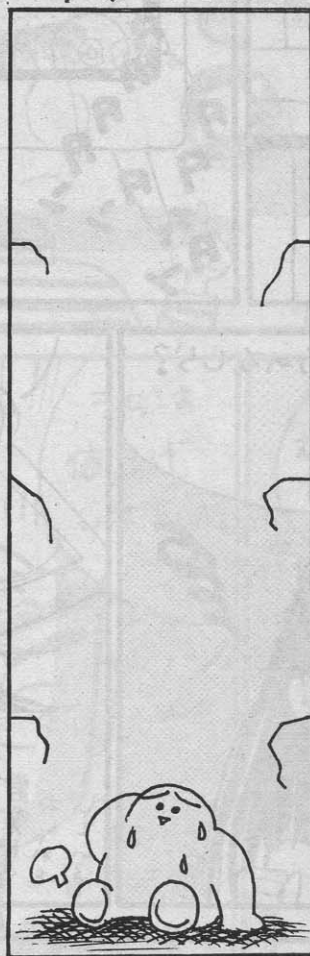
今月は日本一マヌケなライター、ロンドン小林改め小林豊丸です。最近、なけなしのお金でキーボードを買った彼。仕事もしないで毎日毎日それで遊んでるみたいだ。困っちゃうよね。まったくほんとに。

まあ、だれもいらないと思うけど、いちおうプレゼントを紹介しよう。

①愛を1名様
②だれかのCDを2名様
③ロンドン小林直筆サイン入りディスクを5名様
④ゲーセンでとったヘンなぬいぐるみを10名様

"愛"っていうのは、ロンドンの思いやりを形にしたものだ。気持ち悪いよな。おしりの蒙古斑の有無を明記の上、送ってチョーダイ。

## 天使のGペンコーナー

おデブちゃん

今月は神奈川県のそうやんくんと、岐阜県の鈴木幸貴くんの作品です。好きなソフト送るねー。

ところで先月号の戸塚義一くん、ほしいソフト名を至急知らせて！　よかったら4コマと一緒にね。

## 今月のゴミ捨て場

お姉さんが教えてあげる♡
カベに技ありクロードチアリ

上記のコーナーは先月で打ち切りといたしましたよ。理由？　だって人気がないんだもん。世の中の厳しさってやつだな。

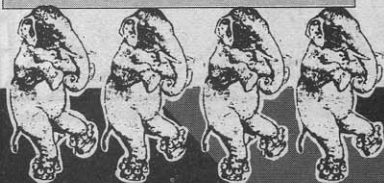
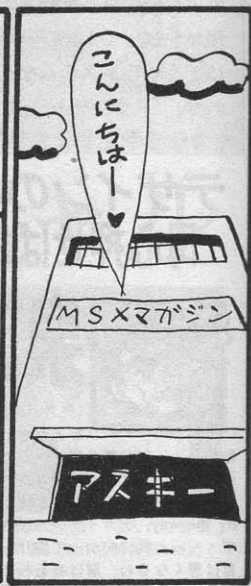
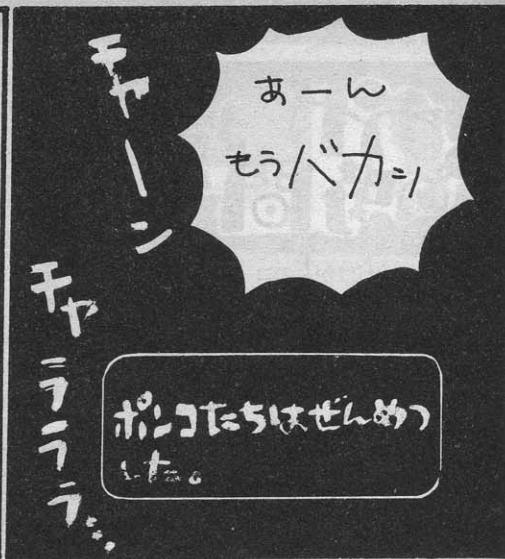
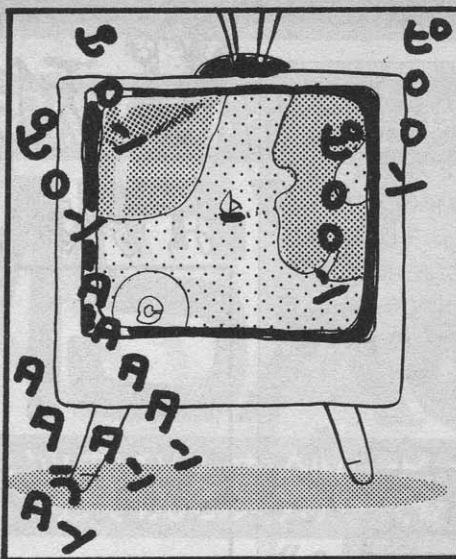
## 牛肉食べたい

こんにちはー、さくらだじゅんこでぃーす。似てるだろ、桜田淳子のものまね。近ごろはものまねがトレンド。だから私も毎日勉強してるぞ。仕事しないでな。内緒だぞー、これは。それでは、私のレパートリーをみんなに披露してあげよう。ウウン(せきばらい)。

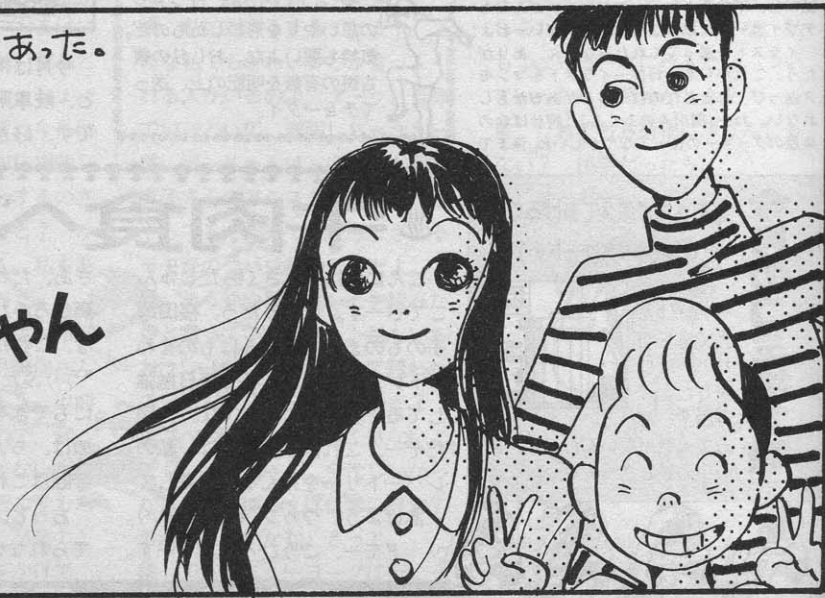
ドモー、ごうひろみでぃーす。さあ、だれのものまねだ？　そう、郷ひろみだな。やっぱりわかるよな、これだけ似てると。まさしく"うりふたつ"ってやつだね。ほかにもできるけど、タダで披露するのは、ちょっともったいないので、今回はこれだけね。ふふふ。

おっと、そんなことばかりいってられない。話を360度回転させてと。近ごろはものまねがトレンド。あら、全然話題が変わってないな。あ、そっかー！　360度だったからだな。それじゃあ気前よく、話を2,880度回転させちゃえ。これでどうだ！　近ごろはものまねがトレンド。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXよ！ 薬局で半額だ係

それじゃあ、正座して漫画を読んでねーん！☞

# 愛しのポンコちゃん

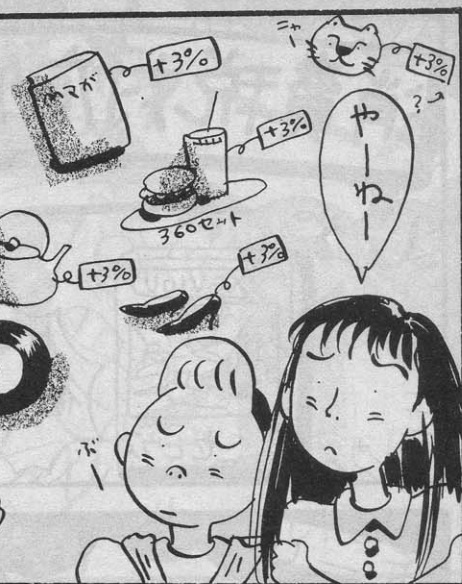
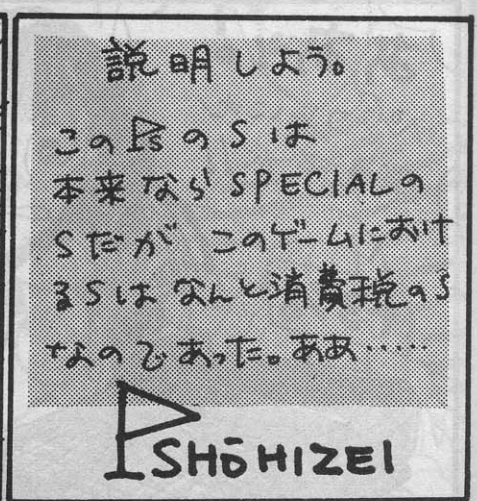
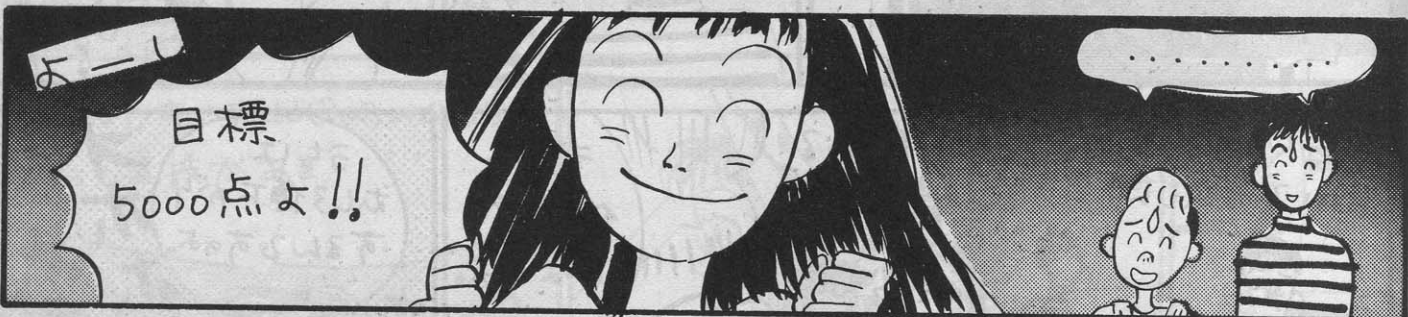
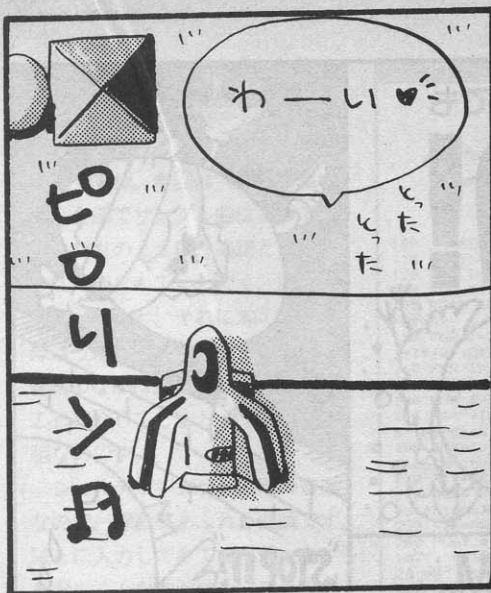
MSX2+、もらいました

今井美保

※この物語はフィクションです。

この漫画に対するご意見やご感想、ファンレターのあて先は、MSXマガジン編集部『ポンコちゃんだよね』係まで送ってくださいね。

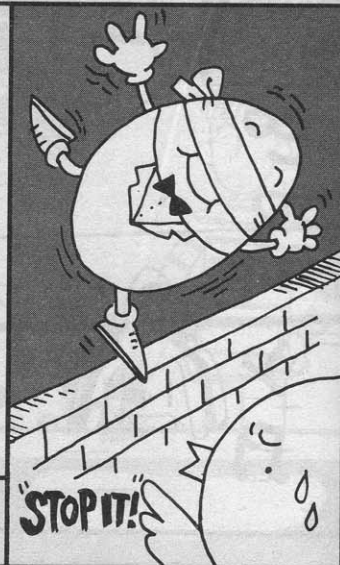
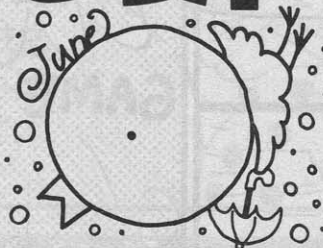
説明しよう。

このPSのSは
本来ならSPECIALの
Sだが このゲームにおけ
るSはなんと消費税のS
なのであった。ああ……

SHŌHIZEI

TAX = 消費税のことだよ。

田中パンチ先生による――――――なんでもかんでも

# MUSICピヨピヨ!

第何回というところを見てみると、あれまあ12回目。もう1年もやっているんですね。MIDIの特集のときに1回休んだんですけど、あとは音楽三昧。そろそろ、音楽データ入力にも慣れ親しんでいただきましたでしょうか? 企画立案者としては、それを願うしだいであります。慣れてしまいましょうね。

## 第12回 イベントでの感想。吉田建設のBGM。

### MIDIを抱えて

3月の下旬から4月の初旬にかけて、MSX SPRING TOUR '89が全国6ヵ所で催されましたね。参加されましたか? 前回、札幌での模様はすこしだけレポートしましたが、今回は、そのイベントの反省もかねて、ちとこれからの少年音楽気質について、語らせていただこうと思います。

名古屋でのイベントはお休みさせていただいたんですが、今回は5ヵ所でMSXマガジンのコーナーをいただいて、小ステージを構成いたしました。出し物はといえば、〝MSXでMIDIを〞。'89年の4月号に掲載した、オリジナルMIDIインターフェイスをぶらさげて、重たーい音源ユニット(ローランドのD-110、パンチの私物)もぶらさげて、ついでにソフトもぶらさげて、飛行機を駆使して、飛び回ったわけです。

すいませんねえ、イベントではバカ話で、お時間をとっちゃってね。詳しい内容といえば、ステージ上で、ソフトを走らせて、MSXで音源ユニットをコントロールしてみた、とまあそういうことです。はたして、どの程度のインパクトがあったのか、ちょっとわかりにくいところもありました。中学生あるいは高校生のみなさんでは、まだシンセサイザーとか、早すぎたのかしらん。いや、そんなことはないと思う。楽器は、確実に売れ続けているし、安価な、それでいて音のいいインストゥルメントは、かなりの勢いで広がってきてるし。ただね、バンドをかりかりやっている連中と、パソコンをぽこぽこやっているみなさんの層の包含関係の交わりが、まだあんまりない、そういうことなのでしょう、やはり。

ライブ志向の人は、やはりアクティブ。パソコン型人間は、やはりポジティブ(?)、かな。両者の接点はコンピュータミュージックということになるんだけれど、ステージ用としては、MSXはすこしばかり力不足。プロ用のシーケンサーか、あるいは16ビットのパソコンが鎮座するのが当たり前、ですわなあ。

そんじゃあ、MSXのユーザーに明かるい音楽の夜明けはないのかといえば、そんなことはございません。実験の域は出てないものの、インターフェイスとそのソフトはまがりなりにも公開してみましたし、そしてなによりも、これからの世代の人たちに期待したいのは、プログラミングも覚えてしまって、そして、メモリ上で音楽を構成してしまうような人、そんな人たちなのです。

これからのパソコンには、最低でもFM音源が、そしてもうちょっとすればサンプリング機能が、そしてもうちょっとすれば、MIDIのインターフェイスが標準装備に、そうなります。ゲームを作る上で、音は今以上に重要なファクターになることはまちがいありません。

ウォークマンやCDラジカセが、ポーンポーン売れているこのご時勢です。はっきりいってみんなの耳は肥えてきています。いい音で当たり前でしょう。ゲームセンターあたりのゲームは、もうイヤホンジャック装備がトレンド。いい音じゃないと、いいゲームとはいえなくなっているのです。

そういったことを担うBGMそして効果音(サウンドエフェクト)。別に誰もがゲームを作るわけじゃないにしても、自分のパソコンにせっかく結構使える音楽機能があるんだったら、使わなきゃソン! ぐらいの感覚で、入力形態を覚えてしまってもバチは当たるまいて。

そう思うんですがね。こじつけかしらん。

## 吉田建設より

さて、ごちゃごちゃいうより、実践ですね。今回は大盤振る舞いで、全部でサンプル曲は3つです。

いつものように、楽譜とにらめっこで楽しんでいただく、譜面入力コーナーと、それに加えて、ほほほっほ、今月号で紹介した吉田建設のなかに入っているBGMをすこし紹介してしまおう、という魂胆なのです。

シューティングゲーム用の音楽なので、躍動感あふれる曲調です。試しに入力してみてくださいな。おお、こんな曲がはいっているのかあ、と、吉田建設を買っていただく要因になれば、これ幸い、とかいってると、商魂たくましいおにいさんになってしまいますことね。はははは。そんなことはさておき、そんなに長くないリストです。がんばって入力してみてください。お薦めの2曲です。

こういう曲ぐらい、どんどん作ってやらあ、という人は、びしばし作曲して、このコーナーまでお送りください。オリジナル曲に限りますけどね。

## サンプル曲(BGM13番)

```
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 2000:DIM A$(15)
110 FOR I=1 TO 8:READ B$(I):NEXT
120 FOR I=1 TO14:READ A$(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 2:READ C$(I):NEXT
140 READ A$,B$,C$,D$:C$(3)=A$+B$:C$(4)=C$+A$:C$(5)
=D$+A$
150 FOR I=1TO4:READ Z$:Z$(I)=Z$+Z$:NEXT:C$(6)=Z$(1
)+Z$(2):C$(7)=Z$(3)+Z$(4):C$(8)=Z$(3)+Z$(3)
160 FOR I=1 TO 8:READ D$(I):NEXT
170 READ S1$,S2$
180 FOR I=1 TO 4:READ E$(I):NEXT
190 R$="v15shb16v12h16h16":R$=R$+R$+"v15sbh16v12h1
6":R$=R$+R$
200 RR$="bh16h16sbh16h16bh16sh16h16h16bhs16h16h16b
s16h16h16bhs16h16
210 R1$=RR$+RR$
220 R2$="bh16h16sbh16h16bh16sh16h16h16bh 16hs16h16
bs16h16hs16bh 16hs16
230 R2$=RR$+R2$
240 PLAY #2,"T150v15o7@14","T150@12V11","t150v11@1
1o7","t15012v10@24o5","t15012v10@24o5","t15012v10@
24 o5","t150v5
250 PLAY #2,A$(1),B$(1),C$(1),E$(1),E$(2),E$(3),R$
260 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(2),E$(1),E$(4),E$(3),R$
270 PLAY #2,A$(1),B$(1),C$(1),E$(1),E$(2),E$(3),R$
280 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(2),E$(1),E$(4),E$(3),R$
290 PLAY#2,"@14v15","","v6 ","@211v15o6","@211v15o
5","@14v13",""
300 PLAY #2,A$(3),B$(3),C$(3),"dc ","ag ",D$(1),R1
$
310 PLAY #2,A$(4),B$(4),C$(4),"<b>c2<f2>","ga ",D$
(2),R1$
320 PLAY #2,A$(5),B$(3),C$(3),"dc","ag ",D$(3),R1$
330 PLAY #2,A$(6),B$(5),C$(5),"<b-2>c2d","f2g2a",D
$(4),R2$
340 PLAY#2,"@6 v10","","","","","@6 v15 ",""
350 PLAY #2,A$(11),B$(6),C$(6),"o6ge","o6dc",A$(7)
,R1$
360 PLAY #2,A$(12),B$(7),C$(7),"gf+2a2","c+d2f+2",
A$(8),R1$
370 PLAY #2,A$(13),B$(6),C$(6),"ge","dc",A$(9),R1$
380 PLAY #2,A$(14),B$(8),C$(8),S1$,S2$,A$(10),R2$
390 GOTO 240
400 DATA o3d8.a8.>d8<c+8.a8.>c+8
410 DATA o3c8.a8.  c8<b8.>g8.b8
420 DATA o3d8r16d16f8   a16&a8. c16r16b16a8.c8r16c
16e8g16&g8.a16r16g16e8.
430 DATA o2b8r16b16>d8   g16&g8.b16r16a16g8.d8r16d
16f8a16&a8. c16r16<b16a8.
440 DATA <18b-.>d.fc.e.gd.d.df+.g.a
450 DATA o3gr16g16b-8>d4f16r16e16d8.<cr16c16e8g4b-
16r16a16g.
460 DATA a8r16a16>c+16r16e4g16r16f16e8.d8r16d16f+1
6r16d4<a8f+8a8
470 DATA a8r16a16>c+16r16e4g16r16f16e8.<a8r16a16>c
+16r16e4g16r16f16e8.
480 DATA o6d8.<a8.f8>c+8.<a8.f8
490 DATA >c8.<a8.f8b8.g8.d8
500 DATA o5a4.d4e4f8g8.e8.c8&c2
510 DATA b2a8.b8.g4&a2..
520 DATA a4.d4e4f8g8.e8.c8&c2
530 DATA <b-8.>c8.d8f8e8d8e16d16&d1
540 DATA o518b-.g.>d4f16r16e16d8.e.c.<ga4r8>c16<b-
16
550 DATA a.>c+.eg16r16f16r16e8g16f+16&f+2.g8a8
560 DATA b-.g.d4f16r16d16<b-.>g.e.c4e16r16c16<b-8.
570 DATA a2>c+.<a.>ea1
580 DATA o518g.g.b-4>d16r16c16<b-8.>c.<a.ee4r8a16g
16
590 DATA a.a.>c+e16r16d16r16c+8e16d16&d2.e8e8
600 DATA g.a.b-4>d16r16<b-16g.>e.c.<g4>c16r16<g16g
8.
610 DATA e2a.e.>c+e1
620 DATA o7116d<<a>dfafdf>c+<<a>dfafdf
630 DATA o7116c<<a>dfafdfb<g>dfgfdf
640 DATA o7116d<<a>dfafdf>d<<a>dfafdf
650 DATA o7116c<<g>cegece>c<<g>cegece
660 DATA o7116d<<b>dfgfdf>d<<b>dfgfdf
670 DATA o6116b-<b->dfgfdf>c<c>egageg
680 DATA o7116d<<b->dfgfd<b-
690 DATA o7116c<cegb-gec
700 DATA o7116e<<a>c+eb-gec+,o7116d<df+a>c<af+d
710 DATA o5f4.<a4>c4d8e8.c8. c8&c2,g2f8.g8.e4f2..
720 DATA o5f4.<a4>c4d8e8.c8. c8&c2
730 DATA <g8.a8.b-8>d8c8<b8>c16<a16&a1
740 DATA o5d4.<r4g4a8>c8.<g8.r8&r2
750 DATA >d2d8.d8.c4d2..
760 DATA o5d4.<r4g4a8>c8.<g8.r8&r2,r1r1
770 DATA 116e4<ab>c+defgfagfeagfegfedfedc+edc+<b-
780 DATA 116c+4<egab>c+dedfedc+fedc+edc+<b>dc+<ba>
c+<bb-g
790 DATA 18d.d.dd.d.d,18a.a.aa.a.a
800 DATA 18f.f.ff.f.f,18a.a.ab.b.b
```

## サンプル曲(BGM19番)

```
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 1000
110 DIM A$(15),B$(16),C$(18)
120 FOR I=1 TO 4
130 READ C$(I):NEXT
140 A$(1)=C$(1)+C$(1)
150 A$(2)=C$(2)+C$(3)
160 A$(3)=C$(2)+C$(1)
170 A$(4)=C$(4)+C$(4)
180 A$(13)=C$(2)+"e8"
190 FOR I=5 TO 12:READ A$(I):NEXT
200 FOR I=1 TO 16:READ B$(I):NEXT
210 FOR I=1 TO 18:READ C$(I):NEXT
220 R$="bh8h8bs8h16h16bh8sh8bh8hs16h16"
230 R1$="hb8h16h16bhs8h16h16sbh4v15bcs4v12
240 R2$="bsc4.h8":R2$=R2$+R2$
250 PLAY #2,"t150v1518@33","t150@0 18v15","t15011@
2v12","t15011@2v12","t15011@2v12","t150@5318o5v10"
,"t150v12"
260 PLAY #2,A$(1),B$(1),"o5a","o5e","o5c",C$(1),R$
270 PLAY #2,A$(1),B$(2),"a","e","c",C$(2),R$
280 PLAY #2,A$(2),B$(3),"a","f","d2c2",C$(3),R$
290 PLAY #2,A$(4),B$(4),"b","g+","e",C$(4),R$
300 PLAY #2,A$(1),B$(1),"a","e","c",C$(5),R$
310 PLAY #2,A$(1),B$(2),"a","e","c",C$(6),R$
320 PLAY #2,A$(3),B$(5),"a","f2e2","d2c2",C$(7),R$
330 PLAY #2,A$(5),B$(6),"b2a2","g+2e2","e2c2",C$(8
),R1$
340 PLAY #2,A$(6),B$(7),"e2a4>c+4","c+2e4a4","<a2>
c+4e4",C$(9),R2$
350 PLAY #2,A$(7),B$(8),"d2c2","a","f",C$(10),R2$
360 PLAY #2,A$(8),B$(9),"f",">d","b",C$(11),R2$
370 PLAY #2,A$(9),B$(10),"b","g+",">e",C$(12),R1$
380 PLAY #2,A$(10),B$(11),">c4r2.","a4r2.","e4r2."
,C$(13),R $
390 PLAY #2,A$(11),B$(12),"v15<e8r8g+8r8b8r4.v12",
"v15<b8r8>e8r8g+8r4.v12","v15<g+8r8b8r8>e8r4.v12",
C$(14),R$
400 PLAY #2,A$(1),B$(13),"<a","<e","<c",C$(15),R$
410 PLAY #2,A$(13),B$(14),"a","f2e2","d2c2",C$(16)
,R$
420 PLAY #2,A$(12),B$(15),"b","g+","e",C$(17),R$
430 PLAY #2,A$(1),B$(16),"a","e","c",C$(18),R1$
440 GOTO 260
450 DATA o2a8a32.r64a16o3c8e8
460 DATA o2a8a32.r64a16o3d8f8
470 DATA o2a8a32.r64a16o3c8f8
480 DATA o2g+8g+32.r64g+16b8o3e8
490 DATA o2b8g+8e8b8a8
500 DATA o2ao3ao3c+o4c+o3eo4eo3go4g
510 DATA o3fo4fo3eo4eo3do4do3co4c
520 DATA O2GO3GO2BO3BDO4DO3FO4F
530 DATA o3eo4eo3g+o4g+o3ao4ao3bo4b
540 DATA o2a8
550 DATA o2g+o3g+o2bo3bo3e8
560 DATA o3r4e4&e8o2b16o3d16c8o2b8
570 DATA o4a8.a16o5aaggag
580 DATA e8.d16cdeeo4a4
590 DATA o5d4d4c8.c16dc
600 DATA o4b8.a16g+ab2
610 DATA o5d4d4ceao4a
620 DATA o4bo5dco4ba4o5e8.e16
630 DATA a2r8eae
640 DATA f2.dd
650 DATA d4.dc4d4
660 DATA e1
670 DATA o6c8.c16co5baagf
680 DATA e8.d16cdo4b4e8.e16
690 DATA a4.bo5cdeo4a
700 DATA o5f8.f16f4e4e8.e16
710 DATA b2g+8.g+16g+b
720 DATA a1
730 DATA aaaaaaaa
740 DATA aaaaaaaa
750 DATA ddddffff
760 DATA eeeeeeee
770 DATA aaaaaaaa
780 DATA aaaaaaaa
790 DATA ddddaaaa
800 DATA eeeear4.
810 DATA a2e4c+4
820 DATA d2c2
830 DATA b1
840 DATA >e1
850 DATA <a4r2.
860 DATA e4e4e4r
870 DATA aaaaaaaa
880 DATA ddddaaaa
890 DATA e1
900 DATA aaaaaaaa
```

## 踊るそら豆

なんかタイトルはとてもシュールであるが、曲はそれほど難解ではないのだ。南海が知らないあいだにダイエーになってしまったほど、難解ではない。

### 作曲するときのコツ

ではPLAY文の形態で作曲するときのコツを、体験をもとにお話しいたしましょう。

まず、パソコンを前にするわけなんですが、そのときに必ず同時に必要なのが、五線譜と鉛筆と消しゴム。よっぽど頭の中が理路整然としている人か、作曲に慣れている人でない限りは、パート数の多い曲作りのときに、各パート間の同期がとれなくなってしまいます。あ、べつに、きちんと楽譜を書けといってるわけじゃないんですよ。そんなもん写譜屋さんじゃないんだから、きっちり書く必要はまったくなし。そのプログラムを実行したときに、ちゃんとメロディーが奏でられれば、それでいいのです。最初は、途中経過にはこだわらずに、曲がちゃんと鳴ればいいや、ぐらいの気持ちでね。

五線譜の使い方も、ほんとに、自分にわかる程度の、メモ書きでいいのです。多少楽典とはちがう書き方でも、曲ができたら、勝てば官軍というやつですよ。なんか打ってれば、なんとかそれらしくなるものですよ。

## POPOさんのお言葉

そうねえ、この曲のタイトルねえ、『踊るめんたいこ』、うーん、または『ゆかいなそら豆』なんかどうかしら、といった結果、なんか知らないけど、そのふたつが合体して、『踊るそら豆』になっちゃったみたいね。まあいいけど。

自分で音色とかバランスをいじりたい人は、3段目の音に注意してね。3段目は、小さな音量でいいですからね。全体のバランスをくずさない程度のバッキングに徹してあげさせてくださいな。

うーん、曲調としては、古いタイプのゲームミュージック、といった感じかな。プログラムリストのほうには、譜面にはないんだけどリズムが入っています。もし、リズムもアレンジしてみたいというあなたなら、軽やかに、はずんだ感じにしてくださいね。そのへんが、コツといえるでしょう、この曲ならね。ん？　コードも書いてほしいですって？　そーねえー。今月の曲ではごちゃごちゃになっちゃいそうなので、はぶきましたけどー、検討してみるわね。

ほんじゃ、来月号も期待して待っててね。うんうん。

もちろん、鍵盤楽器がそばにあるにこしたことはないんですけどね。たとえばピアノとかシンセサイザーとか。でも、私は、そういうのなしで、直接試行錯誤によって曲を作ることができるツール、パソコンはそんな機械だとも思うわけなんですよ。だって、なんの音楽的予備知識がなくても、なんかこねくりまわしていると、適当に曲らしいものができてしまう、そんなよさ(?)が、あるような気もするんです。そのような感覚から曲は、セオリーを超越した、ヘンなものになるかもしれないでしょ。そんなハプニングは、大歓迎ですからね。ヘタに縛られるよりは、音楽的専門知識はなんにもなーし、でも多少パソコンはさわることができて、十分に音楽に興味があるんです、という人に、なんか新しい可能性を見出だしてしまいそうな私です。

イベントの話に戻ります。各会場で、聞いてみたことがありました。「このなかで、鍵盤楽器やシンセサイザーとか、扱える人、手をあげてくださーい」、すると、だいたいそうですねえ、10人にひとりも手があがらない。それで矢継ぎ早に「ほんじゃあ、将来的にそういうものをいじってみたいなあと思う人」、と聞いてみると、3分の2以上のみなさんが挙手なされるんです。早く、本格的な音源ユニット内蔵のパソコンが、出てきてほしいものです。そうすると、コンピュータミュージック人口が、飛躍的にのびることは間違いないでしょう。ふんふん。パソコン人間の、本格的音楽ジャンルへの参入は、もう間近なのかもね。

## おたよりよろしく

今度近々、曲作りコンテストなんかを企画しようかなあと、わりと真剣に考えているんです。なんか以前にも書いたような気はしますけどー。だから、あなたのオリジナル曲を、作りためておいてくださいにゃ。既製品のコピーはだめですからね。募集する部門としては、MSX-MUSICと、MIDIを使用したものの2部門を予定しているんですけど、よろしくおねがいいたしましょーかね。

こういう記事がほしい、こんなことをやってくれなど、ご意見ご希望もお待ちしております。そしてちなみに、ちゃーんとMIDIの続きも企画されていますので、できれば4月号のインターフェイス、作っておいてちょーだい。では、また来月まで、どうも。

## 課題曲のリストよー

```
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR 1000
110 _VOICE(@11,@11,@12,@0,@0)
120 A1$="l8o5r8c<b>cde4edc<b>c<a4r4"
130 A2$="l4o4q2ggaaa+a+bbq8"
140 A3$="l8o5e-de-fq2g4c4q8fe-de-c<af+d"
150 A4$="l8o4gr8gf+gaa+bl4q2>cecrq8"
160 A5$="l8o5r8fefr8ag+agf+gagec<g"
170 A6$="l8o5r8fef<b>cc+de-eff+gec<g"
180 A7$="l8o5ag+ab>c<bb-agf+gagec<g"
190 A8$="l8o4f+gg+aa+b>cc+dr8r4r2"
200 B1$="l4o3q2bb>ccc+c+ddq8"
210 B2$="l8o4r2gaa+b>cc+dd+e2"
220 B3$="l2o5cccc"
230 C1$="l4o2c>c<e>e<f>f<f+>f+"
240 C2$="l2o3gfed"
250 C3$="l4o2e->e-<e>e<f>f<f+>f+"
260 C4$="l8o3gr8ba+b>cc+der8q2<<g4>c4q8
270 C5$="l4o2f>f<f+>f+<g>g<a>a"
280 C6$="l4o2d>d<g>gcde2"
290 C7$="l4o2f>f<f+>f+<g>g<a>a"
300 C8$="l8o3dr4.gg+aa+br8q2f4e4d4q8"
310 D1$="l4o4rgrgrara"
320 D2$="l2o4bagf"
330 D3$="l4o4rgrgrara"
340 D4$="l4o4br2.rq2>ecrq8"
350 D5$="l4o5rcrcrcrc"
360 D6$="l4o5rcdfgfe2"
370 D7$="l2o6c<b4a4ge"
380 D8$="l4o5q2f+rr2r<fedq8"
390 E1$="l4o4rererfrf+"
400 E2$="l2o4gfed"
410 E3$="l4o4re-rerfrf+"
420 E4$="l4o4grr2rq2ggq8r"
430 E5$="l4o4rfrf+rgra"
440 E6$="l4o4rab>dedc2"
450 E7$="l2o5ff+4f+4ec"
460 E8$="l4o4q2aq8rr2r1"
470 R$="bh4h4":RR$="bh4h8b8"
480 R1$=R$+R$+R$+RR$
490 R2$="bh4bh4bh4bh4bh4bh4bh4bh8h8"
500 R3$="bh4h8h8h8h8h8h8hb4bm4bsc!4"
510 R4$=R$+R$+R$+"bh8h8bh8bhc!8"
520 R5$="bc!4h4bc!4h4bc!4h4bc!h4"
530 R6$="bh8h8h8h8h8h8h8bhs4sb4mb4bc!4
"
540 PLAY#2,"v15t180","v14t180","v11t180"
,"vt180","vt180","v10@a15t180"
550 PLAY#2,A1$,"" ,C1$,D1$,E1$,R1$
560 PLAY#2,A2$,B1$,C2$,D2$,E2$,R2$
570 PLAY#2,A3$,"" ,C3$,D3$,E3$,R1$
580 PLAY#2,A4$,"" ,C4$,D4$,E4$,R3$
590 PLAY#2,A5$,"" ,C5$,D5$,E5$,R1$
600 PLAY#2,A6$,B2$,C6$,D6$,E6$,R4$
610 PLAY#2,A7$,B3$,C7$,D7$,E7$,R5$
620 PLAY#2,A8$,"" ,C8$,D8$,E8$,R6$
630 GOTO 550
```

## 古いMSXをプリンタバッファにする!

# ハードウエア事始め

ハード製作編 関 鷹志
プログラム編 瀬木信彦

⬆PC-9801を使って、実際に接続してみた。これでMSXも使い道が増えたことになる。

**今月のハードウエア事始めは、古くなってホコリをかぶっている(?)MSXを活用するための、簡単なインターフェイスを製作します。プリンタバッファとして使えるほか、違う機種間のデータコンバータとして使用できます。**

# ハード製作編

### プリンタバッファっていったい何だろう

今回製作するのは、古くなったMSXを活用してやろうというものです。で、考えたのがプリンタバッファにすること。そのためのインターフェイスを作ってみます。

プリンタは機械的なものなので、コンピュータに比べて実行速度が大変遅く、文字が打ち出されるまでは新しいデータを受け取りません。このため、コンピュータの仕事を一時的に止めてしまいます。そこで、プリンタの代わりにデータだけをドンドン受け取り、そのデータをプリンタに合わせた速度で出力してやろう、というのがプリンタバッファの考え方です。これを使うことで、コンピュータは、プリントアウトに要する時間を大幅に短縮することができ、効率よくほかの仕事ができます。

そのほかにも、たとえばPC-8801のBASICファイルを転送してやって、MSXに読み取れる形にするというメディアコンバータとしても使えます。詳しいことは、168ページからのプログラム編を読んでもらうことにしましょう。

### MSXとプリンタのあやしい関係

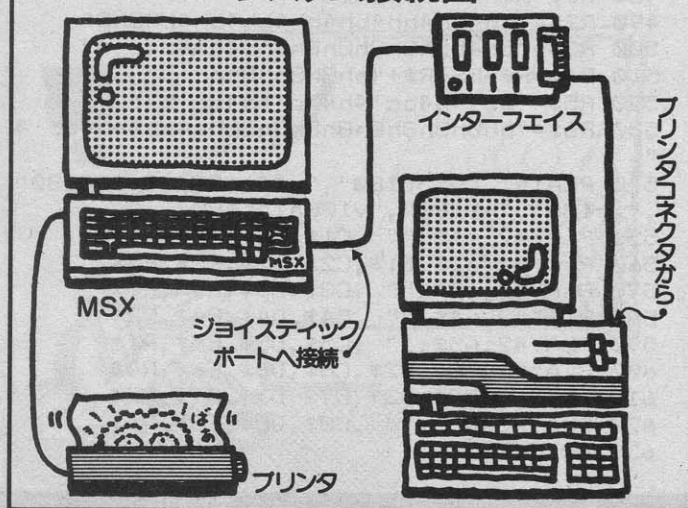
それでは、基本的な説明をしていきます。左下のイラストを見てください。これは今回のシステムの接続図で、製作したインターフェイスをふだん使っているパソコンのプリンタコネクタに接続し、もう一方をMSXのジョイスティックポートに接続します。そして、MSXをプリンタにつないでいます。

ところで、MSXをはじめとする国内外のパソコンとプリンタは、セントロニクス仕様準拠の規格で接続されるようになっています。セントロニクス規格の詳しい説明はあとでしますが、簡単にいうとパソコン側からの出力信号がデータライン8本と$\overline{\text{STROBE}}$信号の合計9本。そして、プリンタ側から与えられる情報のBUSY信号から構成されています(169ページに詳しい図があるのでそちらを参照してください)。

本来のセントロニクス規格では、もっと多くの信号線を定義していますが、PC-9801シリーズをはじめとして日本国内で市販されているパソコンの大半は、これだけの信号線しか用いていません。

この規格は、もともとはセントロニクス社というプリンタメーカーの社内規格だったものですが、今では世界各国のプリンタのパラレルインターフェイスの標準規格になっています。これを理解すれば、今回の製作でどの信号がどういうタイミングで必要なのかが、よくわかると思います。

MSXをプリンタの代わりに接続するということは、ほかのパソコンのセントロニクス準拠のプリンタ端子と接続して、データを読み込んでやることです。ということは、MSX側に入力端子が必要になりますね。まっさきに思い浮かぶのがジョイスティックポートの利用でしょう。しかしジョイスティックポート1つでは、入力数が合計しても6本しかないので、そのまま利用するのは無理です。

2つのジョイスティックポートを使えば入力数の面では十分足りますが、拡張性がありません。そこで、なんとかして1つのポートだけで信号のやりとりができるように回路を設計してみました。

## 今回使用しているICについての説明

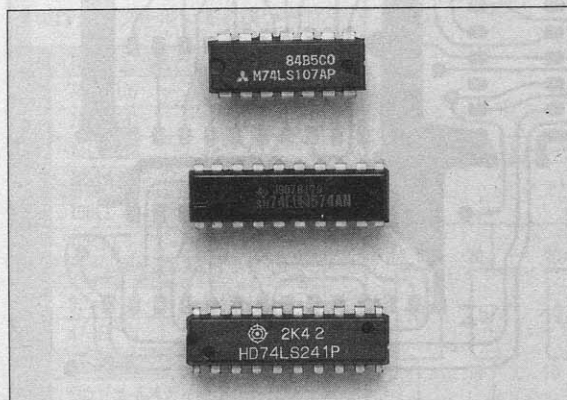
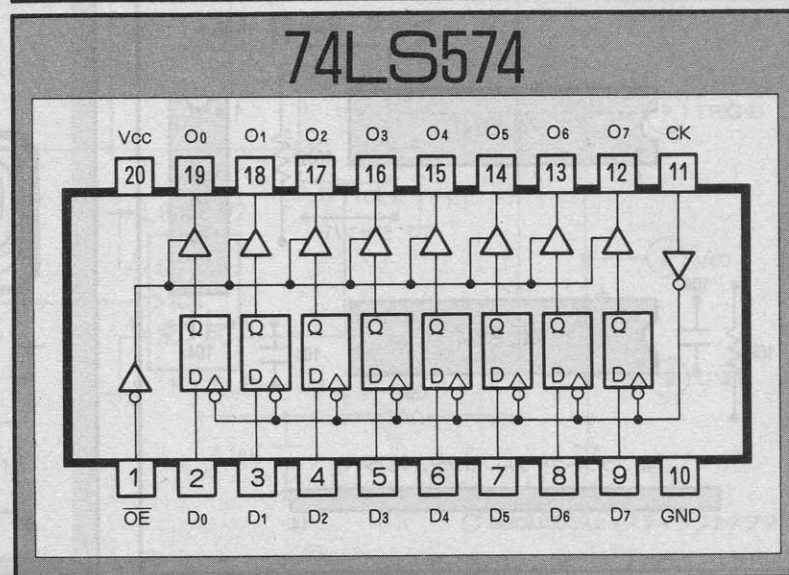
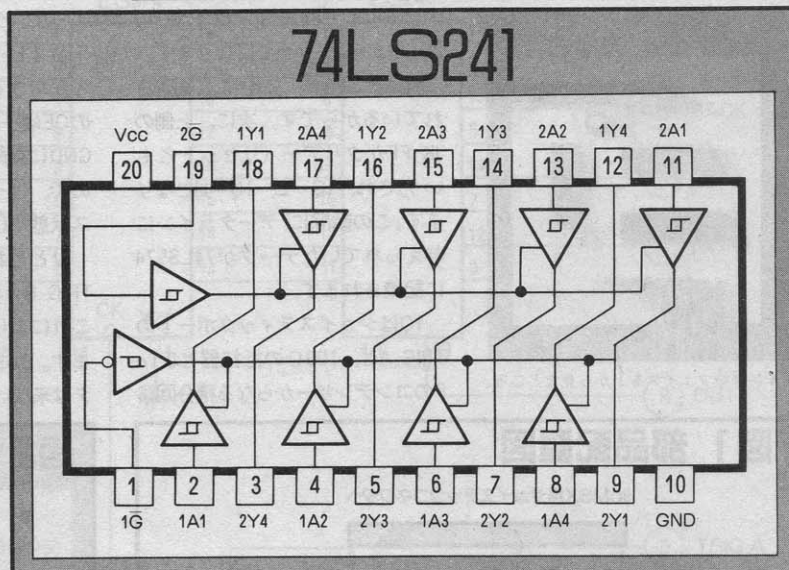
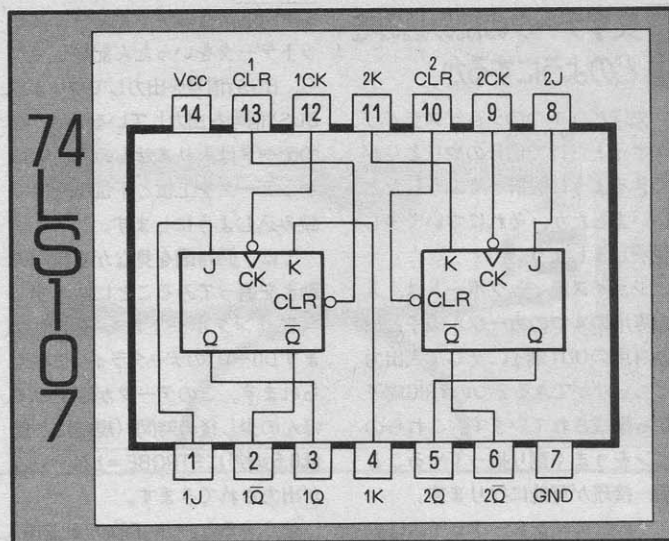
今回は、TTL-IC（ティーティーエルアイシー）を３個使用しています。比較的手に入りやすいものばかりなので、そんなには部品集めに苦労しないでしょう。

では、それぞれの説明をしていきます。右の３つの図をよく参照してください。

74LS107はクリアー端子付きのJKフリップフロップ(FF)が２組入った14ピンのICです。JK-FFは、Ｊ入力、Ｋ入力の状態により出力状態が$\overline{CK}$入力に同期して変化するものです。このICは、J＝H、K＝Hのときに$\overline{CK}$入力が立ち下がり(H→L)だと、出力Ｑの状態が反転します。またJ＝H、K＝LならばQ＝Hに、逆にJ＝L、K＝Hなら出力Q＝Lになります。J＝L、K＝Lならば、出力状態は$\overline{CK}$が変化してもまったく変化しません。また、これらの入力の状態に関わらず、$\overline{CLR}$＝Lにすると強制的にQ＝Lになります。

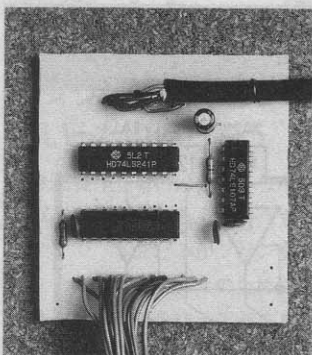
74LS241は非反転の３ステートバッファ回路が８個入った20ピンのICで、これらは内部で２つのグループに分けられています。片方はコントロール端子1GがHのときに出力状態がハイインピーダンスになり、もう一方は2GがＬのときに出力状態がハイインピーダンスになるのです。したがって1Gと2Gを接続して、お互いのグループの出力端子同士を並列に接続すれば、コントロール端子に与える信号の状態によって、８つの信号の中から４つの信号を任意に選択することができます。ここではデータセレクタとしています。

74LS574は、３ステート出力のD-FFが８個入った20ピンのICです。ただしCK入力は出力コントロールのOE入力と共通となっています。同じ内部構造の74LS374というICもありますが、ピン配置に規則性がなく配線しにくいので、この74LS574を用いました。両者の違いが理解できる人ならば、74LS374を使ってもまったく問題はないでしょう。

D-FFは、一種のメモリとして考えることができ、Ｄに与えられた信号の状態を記憶することが可能です。CKの立ち上がり時（ＬからＨに変化するとき）Ｄの状態を記憶し、Ｑにその状態を出力します。74LS574はD-FFが8個ありますので、１バイト分のメモリとして使用できます。また、Ｑ出力は３ステート出力になっていますので、データバスに直結することもできる便利なICなのです。今回はプリンタポートから来るデータを一時記憶するために使用します。

↑今回の製作で使った３個のTTL-IC。それぞれの特徴をつかんでください。

## 文字データの読み込みをどのようにするか

先ほど、1つのジョイステイックポートだけで信号のやりとりができるように設計をくふうしたといいましたが、それについて少し説明しましょう。

ジョイスティックポートは、入力専用の4つのカーソル端子と出力専用のOUT端子、そして入出力どちらかができる2つのTRIG端子から構成されています。これらのピンをうまく割り振ってやることで、接続が可能になります。

そのためインターフェイスは、$\overline{\text{STROBE}}$信号のタイミングで8ビットデータをいったん記憶してから、BUSY信号を出力してやります。BUSY信号を出力している間は、次のデータは入りませんので、MSXからデータを上位と下位に分けて読み込むようにします。

では、回路図を見ながら実際の動きを追ってみることにします。

プリンタポートからの出力は、まずD0～D7のデータラインに与えられます。このデータが確定して、ほんの少し後の時間（規格だと最低0.5μ秒）に$\overline{\text{STROBE}}$＝L(レベル)が出力されてきます。

そうすると、JK-FFの74LS107の2分の1（回路図では下側）の$2\overline{\text{Q}}$(キューバー)＝Lになります。これは、2J＝H、2K＝Lに固定されているからです。次に、上側のJK-FFがクリアー（リセットともいう)され、1Q＝L、$1\overline{\text{Q}}$＝Hとなります。この瞬間に、データラインに与えられていたデータが74LS574に記憶されます。

1Qはジョイスティックポートの TRIG Aと、100Ωの抵抗器と0.1μFのコンデンサーからなる積分回路に接続されています。積分回路が一種の時間遅延回路（タイマー回路といったほうがわかりやすいでしょう）として働くため、ほんのわずかな時間の後で$2\overline{\text{CLR}}$＝Lとなり、$2\overline{\text{Q}}$＝Hとなります。

TRIG A＝Lになったことで、MSXは$\overline{\text{STROBE}}$＝L、つまりプリンタポートからプリンタアウトのデータが送られてきたことを知ります。MSXが知ったとほぼ同時に、そのデータは74LS574のCK入力の変化により記憶されます。このときソフトウエアで、ジョイスティックポート8番のOUT端子のレベルをHレベルやLレベルにすることによって、データを上位4ビット、下位4ビットに分けて読み込むことができるのです。なお74LS574のOE端子は常にLに保持、つまりGNDに接続したままになっているので、けっしてハイインピーダンス状態にはなりません。

ひととおりの動作を終えたら、TRIG B＝Lを出力してやります。これにより1Q＝H、$1\overline{\text{Q}}$＝Lとなります。BUSY=Hの間は新しいデータは来ないので、BUSY＝Lになった次の瞬間に、新しいデータがD0～D7に与えられます。

この繰り返しによって、MSXはジョイスティックポートを通じて順に、プリンタポートからのデータを読み込んでいくのです。

つまり、74LS574はプリンタデータを$\overline{\text{STROBE}}$信号のタイミングによって記憶し、74LS241は記憶したデータを上位、下位4ビットずつに割り振り、MSXに与えているのです。また、74LS107はプリンタポートへBUSY信号を送り出し、ハンドシェーク（パソコンとプリンタのやりとり）のタイミングをコントロールしています。

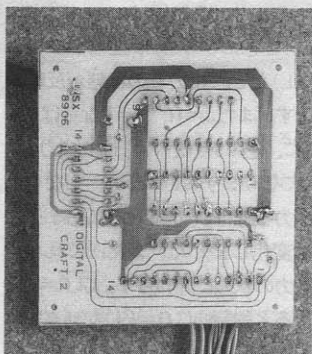
⬆インターフェイスを上から見たところ。

⬆図2といっしょに参考にしてください。

図1 部品配置図

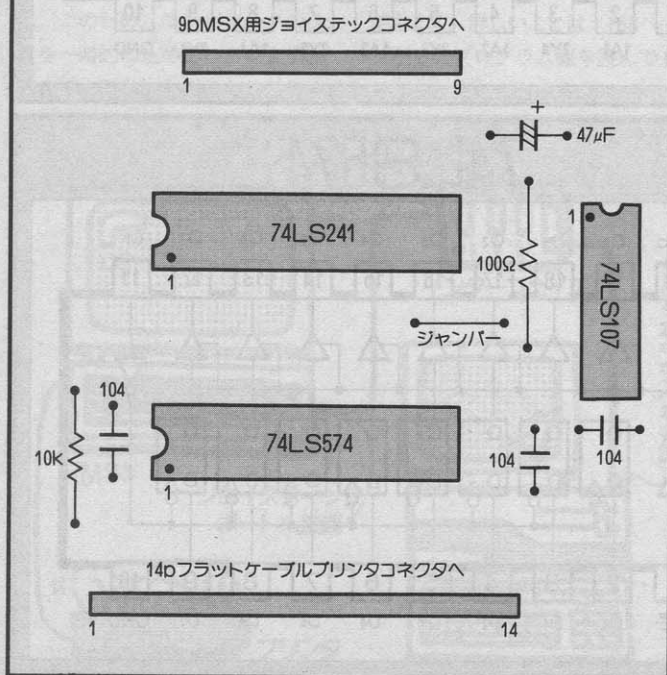
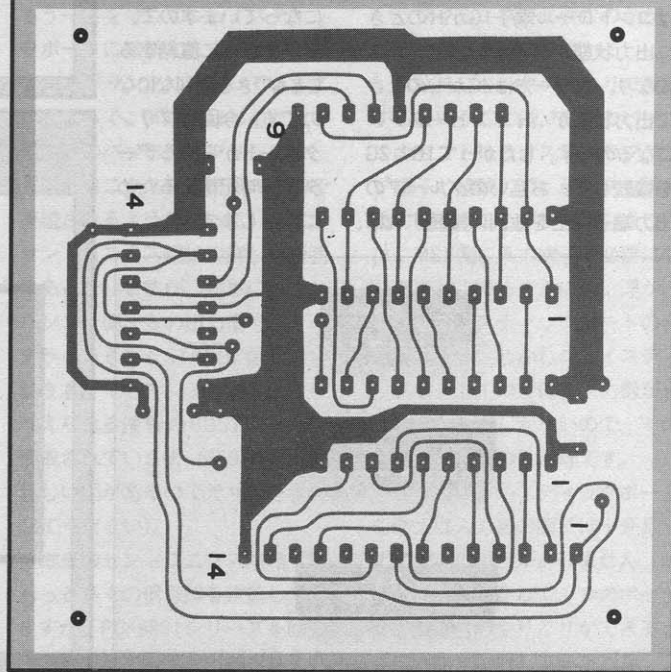



図2 プリント基板パターン

## IC以外に使用する部品について

166ページの説明で、インターフェイスのだいたいの動作がわかってもらえたと思います。文字データを上位、下位4ビットに分割して読み取り、BUSY信号を出してやるということの繰り返しなのです。この動作を行ない、無事にプリンタポートからのデータを読み込んだら、あとはソフトでこのデータを料理してやるわけですね。これにより、プリンタバッファなり何なりと利用できるのです。

ここまでの一連の動作は、プログラム編のタイミングチャートを参照して読んでいくと、より一層の理解を深められると思います。

次に、今回の製作に必要なIC以外の部品について紹介しましょう。

まず、0.1μFのコンデンサーと100Ωの抵抗器はタイミング調整のために用いています。この組み合わせの回路は、積分回路とも呼ばれ、電子回路の基礎のひとつです。

インターフェイス基板はMSX本体のジョイスティックポートに接続するので、もちろんジョイスティックケーブルが必要です。9本の端子すべてにケーブルが接続されてないと使えないので、購入するときには気をつけてください。

プリンタポートと接続するために、今回はアンフェノール14ピンのオスタイプのコネクタを用います。圧着タイプを用いても、ハンダづけタイプを用いても構いません。自分の都合に合わせてもらえば結構です。

フラットケーブルを圧着してもらうと、ピン配置が分かりにくくなるため、回路図には注意事項としてフラットケーブルの場合のピン番号を記載しておいたので参考にしてください。

図2として、プリント基板のパターンを参考のために載せておきます。プリント基板を作らない人は、従来のように穴あきのユニバーサル基板を使って製作します。

| 部品表 | | |
|---|---|---|
| IC | | |
| | 74LS107 | ×1 |
| | 74LS241 | ×1 |
| | 74LS574 | ×1 |
| 抵抗器 | | |
| | 100Ω | ×1 |
| | 10KΩ | ×1 |
| コンデンサー | | |
| | 0.1μF | ×3 |
| | 47μF | ×1 |
| その他 | | |
| | 9pジョイスティックケーブル | |
| | 14pフラットケーブル | |

⬅8ミリビデオテープのカセットケースに収めました。

### 回路図

LS574　LS241　LS107 1/2

□内の数字はフラットケーブルの番号です。
( )内の数字はプリンタコネクタの番号です。
○は9pMSXジョイスティックコネクタ

# プログラム編

## 配線ミスはないか よく確かめよう

インターフェイスが完成したら、今度はソフトウエアです。配線ミスがあるとこの先が動きませんから、よくチェックしてください。とくにプリンタコネクタにフラットケーブル圧着タイプを使用しない場合は、ピン番号に注意する必要があります。これを間違えると正常な文字が出力されません。

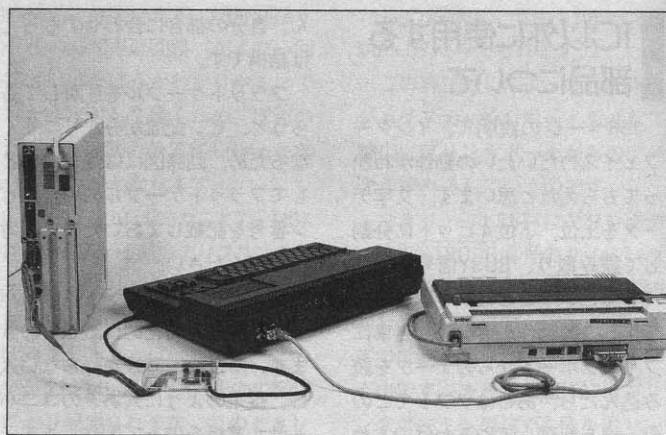
プリント基板を自作した場合は、パターンミス、部品の場所や方向(極性)、コネクタのピン番号さえ間違えなければ、まず確実に動きます。ハンダづけの不良があると、この限りではありませんが……。

ユニバーサル基板を使って作る場合、上記のことはともかくとして、配線間違いに気をつけなければいけません。それを防ぐためには、あらかじめ回路図のコピーをとっておいて、製作するときに接続したところを赤ペンでチェックしていくのです。そして、すべての配線が終わったら、今度は色違いのペン、たとえば青ペンで再度チェックを試みてください。

⬆プリンタコネクタ。ピン番号に注意。

根気がいる作業ですが、確実な動作を望むなら、これぐらいのことはしなければいけません。また、配線は必要以上に長くしないことも忘れないでください。

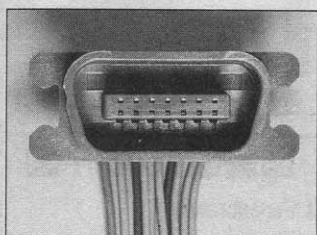
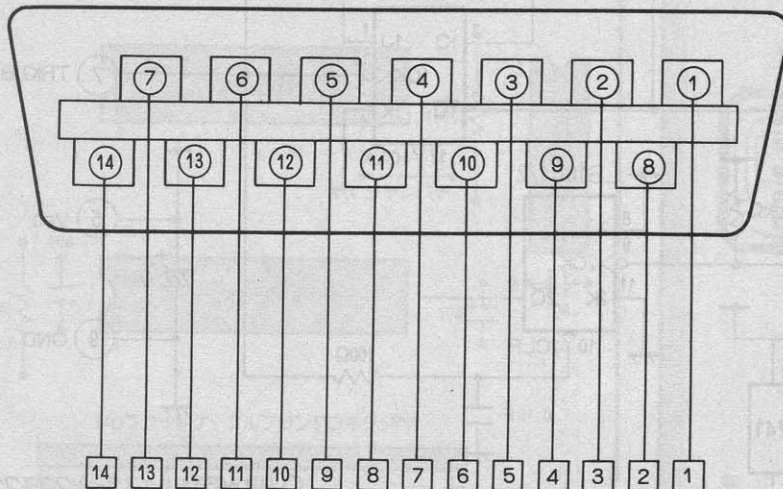
ほかにいい方法としては、最初に電源ラインだけを配線してしまいます。そして、順にジュンフロン線というハンダごての熱では溶けにくい配線材料で配線をしていきます。必要に応じて、被覆を完全に取り去って、基板のランド間でハンダづけして接続しています。

それでは、プログラムの概要を説明していきます。まず、ジョイスティックポートは、入力専用に4ビット、出力専用に1ビット、入出力兼用に2ビットあります。これらから8ビットのデータを取り込まなくてはなりませんので、上位の4ビットと下位の4ビットに分けてデータを取り込みます。

⬆接続したところを後ろから見た。各ケーブルの接続を間違えないようにしてください。

一般にコンピュータのプリンタインターフェイスは、セントロニクス規格を採用しています。信号のタイミングはこの規格に準拠するようにしなくてはなりませんが、ハード編で説明したように、ある程度の仕事はハードウエアが対応しているので、ソフトの設計は比較的楽になりました。

図4はセントロニクス規格を説明したものです。プリンタがBUSY信号を1にしているときは、コンピュータからのデータは受け付けません。またコンピュータは、プリンタからのBUSY信号が0になるまでデータを出力しません。プリンタの準備が整ってデータが受けられるようになったら、プリンタ側がBUSY信号を0にし、コンピュータに対してデータを出力してもよいということを知らせます。コンピュータはBUSYが0であることを確認すると$\overline{\text{STROBE}}$(以下$\overline{\text{STB}}$と略す)信号とともにデータをプリンタに対して出力します。以上がプリンタとコンピュータとの間での信号の流れになります。

ソフトウエアは、セントロニクス規格にそって制御すればいいわけです。ハードで、BUSYと$\overline{\text{STB}}$を2個のフリップフロップによって制御していますので、面倒な作業は軽減されています。BUSYを0にしておくと$\overline{\text{STB}}$とともにデータが入ってきます。$\overline{\text{STB}}$が0になったのを確認してデータを読み取るわけです。

BUSYを0にするために、TRIG Bを出力として使います。1から0に変化する信号をあたえることによって、BUSYをクリアーすることができます。$\overline{\text{STB}}$はデータとともに入ってくる信号ですが、フリップフロップに保持されTRIG Aとつながっているので、そこを調べればデータが取り込まれていることを知ることができます。また$\overline{\text{STB}}$によって自動的にBUSYを1にするので、BUSYをクリアーするまで相手を待たせることができます。

## プログラムの流れをよく理解しよう

さらに、制御の流れの説明を続けましょう。１文字のデータを得るためには、TRIG Aをチェックすればいいのは、先ほど述べました。TRIG Aが０になっていれば、データが取り込まれていますので、データを上位と下位の２回に分けて読み取ります。上位と下位の切り換えは、OUTを制御します。OUT端子に１を出力すると上位、０にすると下位データをそれぞれ読み取ることができます。

読み取りが完了して、TRIG Bを使ってBUSYをクリアーすると次のデータが入ってきます。この一連の動作をフローチャートにすると、170ページの図６のようになります。

これらのことをもとに、インターフェイスからデータを入力するために作ったプログラムが、リスト１です。リスト２はデータを読み込む部分の、アセンブラソースリストです。どのようにしてジョイスティックポートをコントロールしているかが、わかってもらえるんじゃないかなと思います。

実際に使用するときは、割り込みを禁止して使用します。ジョイスティックポートはPSG（サウンドコントローラー）の入出力ポートを使用しており、インターバル割り込みによって内部のレジスタが変化することがあります。そのために、データ読み込み中に運悪く割り込みが入ると、データが正しく読めないことがあり不都合なので、読み込み中はインターバルインタラプトを禁止しています。DI命令だけでは、BIOSルーチン内のEI命令で割り込みが再開してしまうので、VDPによる割り込み機能を停止させています。

それでは次に、インターフェイスのテストをしましょう。インターフェイスの接続は、164ページのイラストや写真を参考にしてください。

とりあえず、170ページに掲載したリスト１、〝BUFTEST.BAS〟を入力して、動かしてみてください。インターフェイスにデータを送ると、インターフェイスから読み込まれた文字データが、すぐに画面に表示されるはずです。これは、メインRAM16K以上のMSXでテストする必要があります。

文字が正常に表示されれば、インターフェイスはうまく作動しています。デタラメな文字が出るようでしたら、コネクタケーブルの配線をよくチェックしてください。

```
M=SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
150 READA$:IF SUM<>VAL("&H"+A$) THEN PR
INT "データ エラー in",G:END
160 IF G=330 THEN PRINT "OK":A=USR(0):E
ND
170 G=G+10:GOTO 130
180 DATA CD,B7,00,D8,3E,01,CD,D8, 440
190 DATA 00,B7,28,F4,CD,59,D0,CD, 496
200 DATA 1B,D0,CD,69,D0,7A,CD,A2, 4DA
210 DATA 00,18,E5,3E,0F,CD,96,00, 2AD
220 DATA E6,AF,F6,10,5F,3E,0F,CD, 414
230 DATA 93,00,3E,0E,CD,96,00,E6, 328
240 DATA 0F,07,07,07,07,57,CB,A3, 1F0
240 DATA 0F,07,07,07,07,57,CB,A3, 1F0
250 DATA 3E,0F,CD,93,00,3E,0E,CD, 2C6
260 DATA 96,00,E6,0F,B2,57,3E,0F, 2E1
270 DATA CD,96,00,CB,8F,5F,3E,0F, 369
280 DATA CD,93,00,CB,CB,CD,93,00, 456
290 DATA C9,CD,CE,FF,3A,E0,F3,CB, 63C
300 DATA AF,47,0E,01,CD,47,00,F3, 38C
310 DATA C9,3A,E0,F3,CB,EF,47,0E, 4E5
320 DATA 01,CD,47,00,CD,D4,FF,FB, 4B8
330 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00, C9
color  auto  goto  list  run
```

⬆打ち込みミスのないようにしましょう。

## プリンタバッファのプログラム製作

インターフェイスから文字データが正常に読み取れるようになったら、いよいよプリンタバッファ本体のプログラムの製作です。188ページの〝BUFSAMPL.BAS〟を実行すると、〝BUFSAMPL.OBJ〟が生成されます。これ以後、

BLOAD"BUFSAMPL.OBJ",R

で、プリンタバッファプログラムを実行することが可能です。また、ディスクのないMSXを利用している人は、データレコーダ用に

BSAVE"CAS:SAMPL"

とすればよいでしょう。

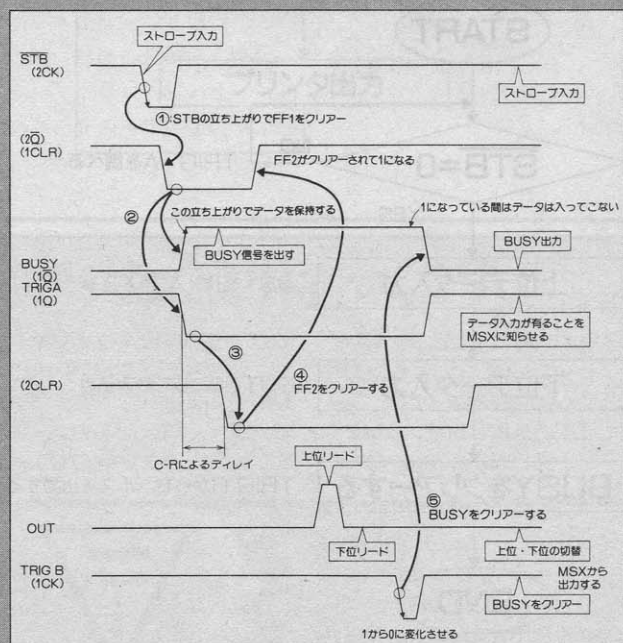
BUFSAMPL.OBJのメインルーチンに相当するフローチャートを図７に示します。まず、インターフェイスにデータが入っているかチェックします。データがあれば読み込み、そのデータをバッファに蓄積します。次に、プリンタの準備ができていれば、バッファからデータを読み出し、プリンタに出力してやります。プリンタの準備ができてないときには、データの読み込みに戻ります。

どの程度の効果があるか、ブラザーのM-1024というプリンタに対し、図８のプログラムを使ってテストしました。所要時間はTIME関数で測定しました。1,000バイトのデータを出力するのに、バッファなしでは2,008だったのに対し、バッファを使うことにより181で終了しました。TIME関数は60分の１秒ですから、そこから所要時間が換算できます。なんと約11倍ものスピードアップになりました。いかがですか？　このインターフェイスの実力がわかっていただけたのではないでしょうか。

BUFSAMPL.OBJは、ポーリングという手法でプログラムを構成してます。プログラム本体はD400Hから約200バイト程度です。データを蓄えるバッファのエリアは、RAMの容量により異なりますが、16Kでは、はC000HからD3FFHの5,120バイト、32K以上のMSXでは8000HからD3FFHまでの21,504バイトが使用できます。

### 図4 セントロニクス規格のタイミングチャート

パソコンからの出力データ(8ビット)
最初のデータ
次のデータ
0μS
1.0μS<
STROBE
データの読み込み
1.0〜100μS
0μS
データがそろったことをプリンタに知らせる
0〜0.5μS
(プリンタが印字中)
BUSY
CPUは、BUSYが"L"であることを確認し、次のデータを書き込むことができる
CPUに印字データの処理中であることを知らせる
ACK
セントロニクス準拠といっても、細部の仕様はそれぞれ異なる場合がある
5〜10μS
プリンタは、これ以後次のデータを読み込める
印字(データ・バッファへの入力)がすんだのでパソコンへそのことを知らせる
●ACKは使用しない場合もある

### 図5 プリンタバッファのタイミングチャート

## インターフェイスを応用してみる

最初、このインターフェイスをプリンタバッファとして使うことしか考えていなかったのですが、ほかにも使い道を発見しました。

たとえば、PC-8801のBASICプログラムをMSXに使用しようとすると、いままではRS-232Cなどでファイル転送していたのですが、これを使うと、〝LLIST〞などで簡単にMSXで読み取れる形式に変換することが可能です。

193ページに掲載したリスト、〝CONVERT.BAS〞はそのような使い方の一例です。このプログラムではCMD文を拡張して新たなステートメントを使用しています。CMDを拡張するには、マシン語プログラム〝BUFCMD.OBJ〞を実行します。BUFCMD.OBJは、〝BUFCMD.BAS〞を実行すると自動的に生成されます。ですから、CONVERT.BASを実行する前にBUFCMD.OBJを作っておいてください。CMD拡張文の使い方は後で説明します。

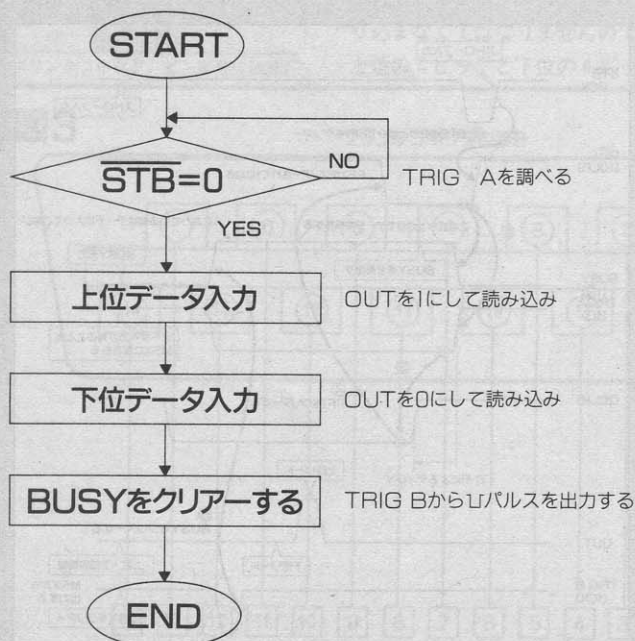
CONVERT.BASを実行すると、変換生成するファイル名を聞いてきますので、適当な名前をインプットしてください。あとは〝LPRINT〞やLLISTなどでプリントデータを送れば、フロッピーディスクに自動的に記録されてゆきます。データの形式はアスキーファイル形式でセーブされます。終了するときはCTRL-Cを押してください。

MSXのフロッピーはMS-DOSと互換性がありますので利用価値があります。たとえばファイル変換の難しいワープロ文書も、外部プリンタが接続できるワープロならば、文書印刷でメディアコンバートができます。MSX-WRITEや一太郎で使用するには〝JIS to SJIS〞変換をすれば完璧です。

さらに、ジョイスティックポートが2つあることから、インターフェイスを2台作り、1台のプリンタを2台のコンピュータで切り替えて利用することが可能です。いわば切り替え機能付きプリンタバッファです。サンプルプログラムの〝SELECT.BAS〞は、バッファ機能は省略しましたので、プリンタ切り替え器のみとして作動します。読み込んだデータを配列変数に持たせ、順次プリントアウトすればバッファの機能も追加できるでしょう。

そのほかの利用方法としては、単なるプリンタポートのモニタとしても役に立ちます。たとえば、BASICのデバックをするときは、たいていは、〝TRON〞コマンドなどを使います。しかし、グラフィックモード中では行番号が出力されませんので、役に立ちません。そこでフックを書き換え、〝LTRON〞の機能を作ると、実行中の行番号をプリンタに出力することができます。この方法は、『MSXマシン語入門実践編』(MIA刊)に載っていますので、参考にしてください。

そのままプリンタに行番号を出力しつづけてもいいのですが、紙をドンドン使用しますのでコストが高くつきます。そこでプリンタの代わりにインターフェイスを接続します。受けとった行番号をモニターだけに出せば、紙のことは気にせずデバッグができますね。

### 図6 1文字読み込みのフローチャート

### リスト1

```
100 'インターフェース ノ テスト プログラム BUFTEST.BAS
110 'ジョイティック ポート A ニ セツゾクシテ クダサイ
120 CLEAR100,&HCFFF:AD=&HD000:G=180:DEFUSR=AD
130 SUM=0
140 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM=SUM+D
:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
150 READA$:IF SUM<>VAL("&H"+A$) THEN PRINT "デ
ータ エラー in";G:END
160 IF G=330 THEN PRINT "OK":A=USR(0):END
170 G=G+10:GOTO 130
180 DATA CD,B7,00,D8,3E,01,CD,D8,440
190 DATA 00,B7,28,F4,CD,59,D0,CD,496
200 DATA 1B,D0,CD,69,D0,7A,CD,A2,4DA
210 DATA 00,18,E5,3E,0F,CD,96,00,2AD
220 DATA E6,AF,F6,10,5F,3E,0F,CD,414
230 DATA 93,00,3E,0E,CD,96,00,E6,328
240 DATA 0F,07,07,07,07,57,CB,A3,1F0
250 DATA 3E,0F,CD,93,00,3E,0E,CD,2C6
260 DATA 96,00,E6,0F,B2,57,3E,0F,2E1
270 DATA CD,96,00,CB,8F,5F,3E,0F,369
280 DATA CD,93,00,CB,CB,CD,93,00,456
290 DATA C9,CD,CF,FF,3A,E0,F3,CB,63C
300 DATA AF,47,0E,01,CD,47,00,F3,30C
310 DATA C9,3A,E0,F3,CB,EF,47,0E,4E5
320 DATA 01,CD,47,00,CD,D4,FF,FB,4B0
330 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,C9
```

### リスト2

```
GETA:   LD      A,15                LD      A,15
        CALL    RDPSG               CALL    WRPSG
        AND     10101111B           LD      A,14
        OR      00010000B           CALL    RDPSG
        LD      E,A                 AND     0FH
        LD      A,15                OR      D
        CALL    WRTPSG              LD      D,A
        LD      A,14               ;CLEAR BUSY
        CALL    RDPSG               LD      A,15
        AND     0FH                 CALL    RDPSG
        RLCA                        RES     1,A
        RLCA                        LD      E,A
        RLCA                        LD      A,15
        RLCA                        CALL    WRTPSG
        LD      D,A                 SET     1,E
        RES     1,E                 CALL    WRTPSG
                                    RET
```

## CMD拡張命令を使ってみよう

いままで、できるかぎり簡単な方法で応用できるように考えたのですが、結論としてBASICでインターフェイスをプログラムできるほうが便利だと思いました。そこで、BASICの命令を拡張することにしました。CMDというステートメントが未使用のままリザーブされていますので、そこを使います。拡張の原理としては、CMDのフックを変更し、そのジャンプ先に拡張プログラムを置きます。プログラム本体はマシン語です。

CMDで拡張されるステートメントは〝CMD PORTA〞、〝CMD PORTB〞の2つになっています。

①CMD PORTA(文字変数)

CMD PORTAはジョイスティックポートAからのデータを変数に読み込むことができます。引き数として文字変数を与えると、インターフェイスのデータを指定した文字変数に取り込むことができます。たとえば、〝CMD PORTA(X$)〞は変数〝X$〞に、ジョイスティックポートAから読み込んだデータが入ります。インターフェイスにデータが確定しているかどうかを調べるには、トリガ関数を使用します。〝STRIG(1)=−1〞のときデータが取り込まれています。

使用上の注意として、文字変数以外のものを与えたり、スペルミスをするとエラーとなります。また文字変数は、あらかじめヌルを定義しておきます。

②CMD PORTB(文字変数)

CMD PORTBはジョイスティックポートBからデータを取り込みます。使い方はCMD PORTAとまったく同じですが、インターフェイスのデータが確定していることを示すのは、〝STRIG(2)=−1〞のときに変わりますので注意しましょう。

具体的には以下のようにします。

●ポートAに接続したとき

```
X$="":IF STRIG(1)=−1
THEN CMD PORTA(X$)
```

●ポートBに接続したとき

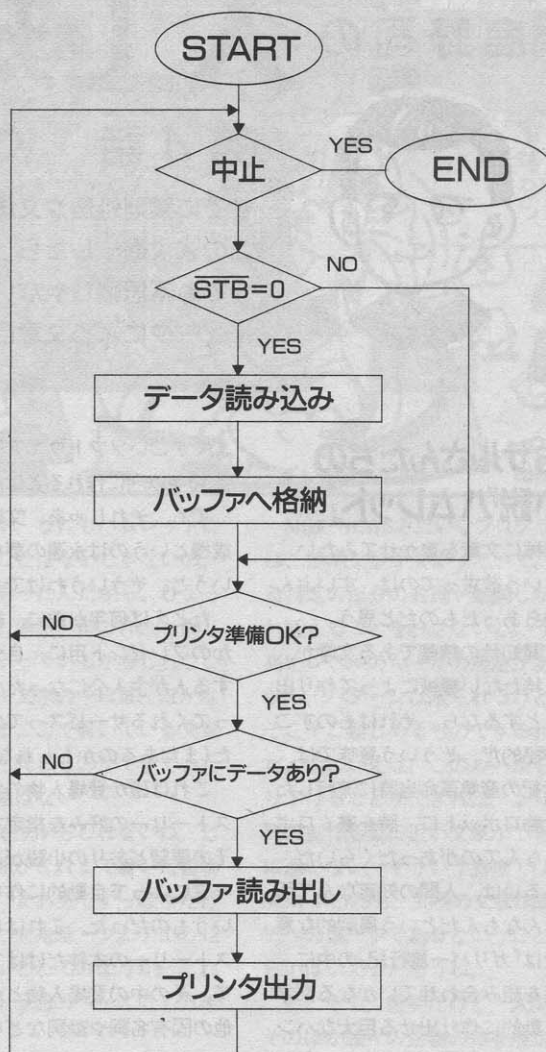
```
X$="":IF STRIG(2)=−1
THEN CMD PORTB(X$)
```

データがなければ、X$にはNULLが返されます。

インターフェイスに取り込んだデータをモニター画面に表示するだけならば、次のように簡単にプログラミングできます。

```
100 A$="":IF STRIG(1)=−1
THEN CMD PORTA(A$)ELSE100
110 PRINT A$;:GOTO100
```

ちょっと工夫すれば16進数で表示することも可能ですから、いろいろな応用プログラムを考えてみてください。たとえば、漢字機能のないプリンタに接続して、漢字コードを受けたらビットイメージで漢字を出すこともできます。また、丸文字などのフォントを用意しても面白いでしょう。

### 図7 BUFSAMPL.OBJのフローチャート



### 図8 プリンタバッファの効果

| プリンタバッファあり | プリンタバッファなし |
|---|---|
| 181/60=3.0秒 | 2008/60=33.4秒 |

**計測プログラム**

```
100 TIME=0:A$="A"
110 FOR I=1 TO 1000
120 LPRINT A$:
130 NEXT
140 PRINT TIME
150 END
```

プリンタバッファを使うことによって1,000バイトのデータを打ち出すのに約33秒かかっていたものが、3秒ぐらいに短縮された。11分の1になったわけだ。使用プリンタは、ブラザーのM-1024です。

## おたより待ってます

中古のMSXが非常に安価で出回ってます。MSXのユーザーでなくても、このインターフェイスを使えばPC-9801などのプリンタバッファとして活躍するでしょう。ここで、今回製作したプリント基板と先月号のファミコンコントローラーのプリント基板を各1名ずつ、2名の方に抽選でプレゼントします。締め切りは5月31日です。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

# 鹿野司の 人工知能うんちく話

## 第4話　文章自動作成の巻

すでに禁則処理や文法解釈までしてくれるワープロが普及してきた。このまま進歩したら、自動的に文章を書いてくれるワープロが出てきても不思議じゃないような気がしてくる。しかし、ホントにコンピュータによる文章自動作成というのは可能なんでしょうかね？

### おサルさんたちの小説『ハムレット』

機械に文章を書かせてみたい。こういう欲求ってのは、ずいぶん昔からあったものだと思う。

人間知性の精華である文学が、心を持たない機械によって作り出せるとするなら、それはものすごく神秘的だ。そういう意味では、18世紀の産業革命当時に流行した見せ物ロボットに、詩を書くロボットなんてのがあったくらいだ。

あるいは、人間の知恵なんて所詮こんなもんだという風刺的な意味では『ガリバー旅行記』の中に、言葉を組み合わせていかなる文学も自動的に作り出せる巨大なハンコみたいな装置がでてきたと思う。

だけど、現代においてはこういう文章自動作成っていうのは、それほど夢物語でもなく、もっと現実的な意味がある。たとえば、文章に盛り込みたいデータと、どんな文体にするかを選択すれば、完全な文章になってでてくるなんてソフトウエアがあったら、新聞記者とか出版社は大喜びだろう。

まあ、そこまですごいものを作るのはここ当分は不可能だ。まともに、万能の文章自動作成ができるソフトウエアができたとしたら、それは人間の知的活動のすべてができる装置になってしまう。そこまですごいソフトウエアは、ま、今後10年以内に作れるとは思えない。

でも、それじゃあ、文章自動作成機というのは永遠の夢なのかというと、そういうわけでもない。

たとえば何年か前に、結婚なんかのプレゼント用に、自分の希望する人が主人公になった小説を作ってくれるサービスってのがあった(まだあるのかもしれない)。

これは確か登場人物の名前とかストーリーの好みを指定すると、その要望どおりの小説がコンピュータによって自動的に作られるというものだった。これはきっと、ストーリーの本体だけはできていて、その中の登場人物とか、その他の固有名詞や動詞などを変数にしてあるんじゃないかと思う。そして、その単語を入れ替えて、オーダーメードするわけだ。

最近では『直子の代筆』っていう文書作成ソフトもある。こいつは、時候の挨拶とか業務用文書の代筆をやってくれるんだけど、これも定型文に必要な単語を変数の形で入れていくものだ。

このソフトは、ラブレターの代筆なんかもやってくれて、けっこうワラかしてくれる。欲をいえばもうちょっと違ったパターンのものも欲しいって気がするけど、まあ、ビジネス用の文章とかなら、十分使えるだろう。

今回、編集部で制作した文章自動作成プログラム、『MSX-NEWS』(編集部注：175ページに掲載)もこれと同じタイプのプログラムだ。だけど、これが結構楽しめるんだな。まともな文の中に、それとはまったく文脈の違う単語が混じると、それだけでユーモラスだったり、何か深い意味がありそうな気がしてきたりして。そういえば、ワープロの誤変換は、テクノロジーの作り出した最高の詩人だといった人がいたけど、それとおんなじノリが確かにある。

まあ、それにしても、この方法ではかなり限定された文章しか作ることはできない。というか、文章の枠自体はすでに決められていて、変えることができない。

それじゃあ、もっと根本的に、まったく新しい文章を機械でつくり出すにはどうしたらいいんだろう。そのいちばん簡単な方法は、たぶん、キーをランダムに打って文章を作ることだと思う。イギリスのトマス・ハックスレイは、「もし、6匹の猿がタイプライターに向かい、何百万年も何千万年も、でたらめにキーを打ちつづけたとすると、ついには大英博物館のすべての書物を書いてしまうことになるであろう」

てなことを言っている。なるほどねえ、そういうこともあるのかねえ、なんて何となく思っちゃうわけだけど、本当のところはどうなんだろうか。

そこで、おサルさんがパソコンに向かってランダムにタイプするとどうなるか、実際のところを考えてみよう。

まず、平均的な文字数を持つ書物としてハムレットを考えると、これにはおよそ10万文字が含まれているんだそうだ。この情報量は1文字が8ビットだから、80万ビット＝100キロバイトになる。つまり、1メガのディスケットには、ハムレットがなんと、10冊分も入ってしまうんだな。

そんでまあ、おサルさんがパソコンのキーボードのキーを1回たたくと、それは256種類の記号のうち、ひとつを選択することになる。つまり、ひとつの記号は256分の1の確率で選ばれるわけだ。

だから、まったくランダムにキーを打った場合に、ハムレットという小説が書かれる確率は

$$\left(\frac{1}{256}\right)^{100000}=10^{-240824}$$

つまり、10の24万乗分の1ということになる。まあ、なんだかわからないけど、とにかくとてつもなく小さな確率だよね。

まあ、とりあえず、世界人口の2倍以上にあたる、100億匹のおサルさんがたに協力してもらって、この作業にとりかかることにしよう。このおサルさんたちは、みんなかなりのタイプの達人で、1秒間に10文字のペースでタイプできる。そいでもって、宇宙が始まってから現在までの間、つまり10の18乗秒間、不眠不休でこの作業に取り組んでいただく。

これだけ一生懸命やれば、きっとハムレットの一冊や二冊は書けているに違いない。で、実際に計算をしてみると、

$$10\times10^{18}\times10^{10}=10^{29}$$

つまり、おサルさんたちの全仕事量は、文字数にしてざっと10の29乗字になるわけだ。これはかなり膨大な数だよね。ハムレット並みの長さの本ならば、10の24乗冊分にあたるわけだ。

ところで、アメリカの国会図書館には、15×10の6乗冊の本があるそうだ。つまりこのサル文学は、その10の17乗倍もあることになる。もし、これだけの本をしまっておくとすると、アメリカ国会図書館なみの図書館を、全世界1億の地域すべてにれぞれ10億館ずつ建設する必要がある。

それでは、これがハムレットになっているかどうかの確率はどうなのかというと、10の29乗に、先ほどの10の24万乗分の1をかけてやればいい。つまり、23万9971乗分の1ってわけ……。ううう、これではっきりいって、焼け石に水なんてもんじゃない。熔鉱炉に水といおうか、太陽に水ってくらい、いやひょっとするとビッグ・バンに水かな。

あの、おサルさんたちの血の滲むような苦労や、莫大な数の図書館の建設は、いったいなんだったのでありましょうか。まったく無意味な行為だったのでありましょうか。

いやいや、なにもハムレットにこだわることはないじゃないの。こんだけやったんだから、ひょっとすると、偶然、別の作品と同じになっちゃっているかもしれない。膨大なサル文学の中には、ほかならぬ、いまここで書いている文章とまったく同じものができていたって不思議はない。

そう、そうかもしれないね。じゃあ、人類がこれまで書いた書物の種類を、まああてずっぽうだけど、ざっと1兆冊、つまり10の12乗冊くらいとしてみようか。これは、年間1億冊のペースで1万年分だ。

そこで、全サル文学が、全人間文学のうちのどれか1冊とでも一致している確率を計算してみよう。すると……23万9959乗分の1ってことになる。やれやれ。

まあ、ようするにランダムに文字を打つだけでは、意味があるものを作るのは不可能なんだよね。それなのに、少なくとも才能のある人間は、非常に高い確率で、まともに読むことのできる小説を書くことができる。それは文字、文法、文脈、意味、作家の感性、その他の低レベルから高レベルまでのさまざまなルールによって、確率がどんどん絞られていくからだ。

MSX-NEWSみたいなプログラムは、基本文型が決まっていて、ある特定の部分の名詞や動詞しか入れ替えることを許さないという、高いレベルのルールの規定があるから、パターンは限られるけど、そこそこ楽しめるものできるわけだ。逆にいえば、このルールを掘り下げることができれば、より人間の創作活動に近い文章ができるに違いない。そういう意味では、MSX-NEWSも、究極の文章作成機械への第一歩であるということくらいはいえるだろうね。

どころで、唐突だけど、人間や、そのほか諸々の生物の体を規定している遺伝情報もまた、一個の文学といえる。たとえば、人間の遺伝子は、DNA分子の長さにして、30億塩基対ある。遺伝子の情報は、60億ビットという大作だ。

これを、サル文学と同じように、ランダムに書こうとすると、人間と同じになる確率は、10の18億乗分の1になる。それなのに、人間が存在するということは、やっぱり多くのルールが、DNA文学の存在確率を高めているに違いない。そのルールは、いちばん低レベルでは、物理化学の法則だろうけど、もっと高いレベルでのルールもきっとあるんだろうね。

## 編集部制作

# 文章自動作成プログラム
# MSX-NEWS

**ほんとに、どんな文章でも自動的に作成してくれるプログラムがあったら、編集者はどんなにラクかわからない。そんな夢を込めて、今回、制作したのは、MSXが次々とニュースの文章を自動的に作ってしまうプログラムだ。**

### ヘンなニュースが次々と出るのだ!

この文書自動作成プログラム、『MSX-NEWS』は、MSX２＋もしくは、MSX-DOS2、HBI-J1などのMSX漢字BASICが使える機種でないと動作しないので注意してくれ。

カナ版の文章自動作成プログラムは191ページに掲載しているので、そちらを打ち込んでね。

それでは、さっそくプログラムの説明に入ろう。右ページのリストを打ち込んでディスクにセーブしておいてから、おもむろにRUNで実行する。

まず、遊び方だけど、これは簡単。ただスペースキーを押すだけ。スペースキーを押すたびにMSXが次々とニュースを表示する。たとえば、〝するめ問題を解明するため、するめ調査委員の枝豆委員長は、にんにくの可能性があるするめに女子更衣室ではずかしい質問をする予定です〟とか、むちゃくちゃなニュースばかりなのだが、中には変に意味をかんぐりたくなるようなニュースも出てくる。

しかし、ある程度、遊んでいると、基本になる文章がたびたび登場してくることに気づくと思う。それに、名詞や形容詞なんかも同じものが出てくるね。

あらかじめ、プログラムされているデータが少ないので、このままでは、いたしかたない。そこで、今度はスペースキーのかわりにリターンキーを押そう。

すると、データ入力モードになり、自分でデータを作成できる。1番の〝文章〟というのは、基本となる文章を作成する。このとき、ところどころにＡからＥまでの記号をいれておく（必ず全角の英文字であること）。

じつは、このＡからＥまでというのは、メニューの２番から５番に対応しているのだ。Ａならば、２番の名詞１、Ｂならば、３番の名詞２という具合だ。Ｅは数値なんだけど、これはMSXがランダムな数を作りだしてくれるので、メニューには含まれていない。名詞には１と２があるけれど名詞１は、人や物などの名前、名詞２は、場所を表わす名前だ。４番は、うれしい、はずかしい、などの形容詞。５番が好き、嫌い、などの形容動詞の語幹というわけだ。

自分でプログラムの1360行からのデータ文を参考にして適当な文章と、名詞や形容詞などの言葉を登録してみよう。登録が終わったら６番を選び実行だ。

今度は、言葉数が増えたぶんだけ、かなり面白くなったはずだ。けっこう自分でも意外なニュースがあったりしてね。

プログラムを終了するときは、７番の終了を選ぼう。

なにも、ニュースだけじゃなくて、このプログラムを応用すれば、次々と自動的に詩を書いてくれるプログラムだとか、俳句や川柳を作るプログラムとかが簡単に作れてしまいそうだと気づいたキミはするどい。いろいろと自分で工夫して、面白い文章自動作成プログラムにトライしてみてほしいな。

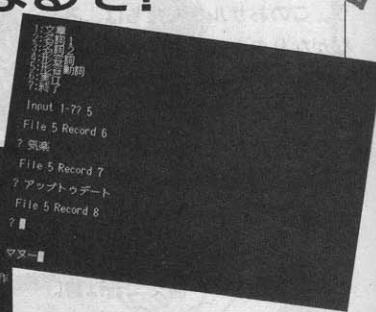
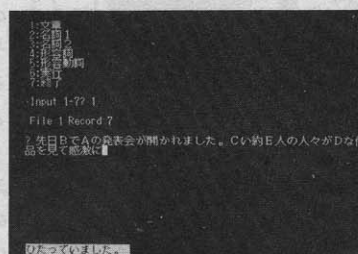
```
先日ＭＳＸマガジン編集部でロンドン小林の発表会が開かれました。おどろおどろしい約22人の人々がアップトゥデートな作品を見て感激にひたっていました。

先程、女子更衣室で新宿歌舞伎町にお住まいのにんにくさんが、郵便局の手前に住む無職ガスコン金矢に18か所を刺されにんにくになってしまったとのことです。

先日アレフガルドでするめの発表会が開かれました。騒々しい約 8人の人々がマヌーな作品を見て感激にひたっていました。

先程、さっちゃんちで菅沢ミニラが大量発生し、変な話題をよんでいます。国会では、直ちに調査団を派遣するとのことですが、このため今年の枝豆の水揚げは大幅に減少するとの見通しです。

先程、渋谷でＭＳＸマガジン編集部にお住まいのするめさんが、郵便局の手前に住む無職西ドイツ製の乗用車に 5か所を刺され西ドイツ製の乗用車になってしまったとのことです。

27日、枝豆国とめだか国がガスコン金矢状態に入りました。国連では両国の気楽なＭＳＸを求める一方、我が国でもおかしくロンドン小林を確保する体制を取るとのことです。
```

⬆スペースキーを押すごとに次々とニュースの文章を作成して表示していく。

## 文章や言葉を増やしていけば面白くなるぞ!

⬇データ作成のメニューの１番を選ぶと基本になる文章を作成することができるぞ。漢字入力モードにして入力する。ポイントはＡからＥまでの記号を入れておくこと。

```
1:文章
2:名詞1
3:名詞2
4:形容詞
5:形容動詞
6:実行
7:終了

Input 1-7? 1

File 1 Record 7

? 先日ＢでＡの発表会が開かれました。Ｃい約Ｅ人の人々がＤな作品を見て感激に

ひたっていました。
```

```
1:文章
2:名詞1
3:名詞2
4:形容詞
5:形容動詞
6:実行
7:終了

Input 1-7? 5

File 5 Record 6

? 気楽

File 5 Record 7

? アップトゥデート

File 5 Record 8

?

マヌー
```

⬆続いてそれぞれの名詞や形容詞などの項目ごとに言葉を登録しよう。登録した言葉はディスクに保存される。あまり長い言葉は登録できないので注意。

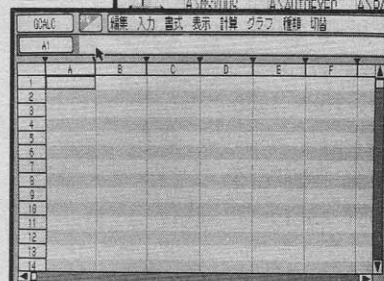
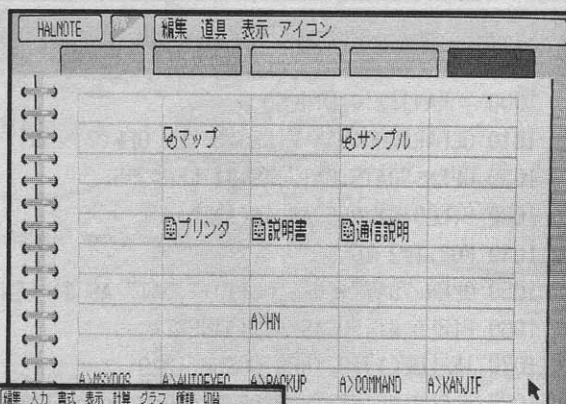
## MSX-NEWS(文章自動作成プログラム)LIST

```
1000 _ KANJI2:WIDTH 60
1010 CLEAR1000:MAX FILES=5:KEY OFF
1020 OPEN "DATS.DAT" AS #1 LEN=255
1030 FIELD #1,255 AS A$(1)
1040 FOR I=2 TO 5
1050 OPEN "DAT"+CHR$(63+I)+".DAT" AS #I LEN=50
1060 FIELD #I,50 AS A$(I):NEXT
1070 IF LOF(1)=0 THEN GOSUB 1320
1080 _ CLS:PRINT "MSX-NEWS (Push Spece Key)"
1090 IF STRIG(0)=-1 THEN 1120
1100 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1450
1110 R=RND(1):GOTO 1090
1120 B(1)=LOF(1)/255:FOR I=2 TO 5
1130 B(I)=LOF(I)/50:LSET A$(I)="":NEXT
1140 PRINT
1150 IN$=INKEY$:IF IN$=" " THEN 1170
1160 IF IN$=CHR$(13) THEN 1450 ELSE 1150
1170 PRINT:R=INT(RND(1)*B(1))+1
1180 GET #1,R:Z$=A$(1):L=0
1190 L=L+2:Z1$=MID$(Z$,L-1,2):Z2$=RIGHT$(Z1$,1)
1200 IF ASC(Z2$)>95 AND ASC(Z2$)<103 AND ASC(Z1$)=
130 THEN 1220
1210 PRINT Z1$;:GOTO 1190
1220 IF Z1$="Ｆ" THEN 1140
1230 IF Z1$<>"Ｅ" THEN 1260
1240 R=INT(RND(1)*30)+1:X$=RIGHT$(STR$(R),2)+"Ｆ"
1250 GOTO 1280
1260 I=ASC(Z2$)-94:R=INT(RND(1)*B(I))+1
1270 GET #I,R:X$=A$(I)
1280 L1=1
1290 X1$=MID$(X$,L1,2)
1300 IF X1$="Ｆ" THEN 1190
1310 PRINT X1$;:L1=L1+2:GOTO 1290
1320 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5
1330 READ Z$:LSET A$(I)=Z$+"Ｆ"
1340 PUT #I,J:NEXT J,I
1350 RETURN
1360 DATA 先程、ＢでＡが大量発生し、Ｄな話題をよんでいます。国会では、直ちに調査団を派遣するとのことですが、このため今年のＡの水揚げは大幅に減少するとの見通しです。
1370 DATA 先程、ＢでＢにお住まいのＡさんが、Ｂに住む無職ＡにＥか所を刺されＡになってしまったとのことです。
1380 DATA Ｅ日、Ａ国とＡ国がＡ状態に入りました。国連では両国のＤなＡを求める一方、我が国でもＣくＡを確保する体制を取るとのことです。
1390 DATA Ｂで発生したＡ型の台風Ｅ号は、Ｃしく進路を変えてＢに向かう様です。この為、ＢやＢではＡにＤな被害が出る可能性があるとのことです。
1400 DATA Ａ問題を解明する為、Ａ調査委員のＡ委員長は、Ａの可能性があるとされているＡに、ＢでＣい質問をする予定です。
1410 DATA するめ,めだか,にんにく,ＭＳＸ,枝豆
1420 DATA 東京湾,さっちゃんち,肉屋,女子更衣室,イラン
1430 DATA はずかし,おどろおどろし,まどろっこし,おかし,いやらし
1440 DATA 変,嫌い,好き,グレート,スモール
1450 _ CLS
1460 PRINT
1470 PRINT " 1:文章"
1480 PRINT " 2:名詞１"
1490 PRINT " 3:名詞２"
1500 PRINT " 4:形容詞"
1510 PRINT " 5:形容動詞"
1520 PRINT " 6:実行"
1530 PRINT " 7:終了"
1540 PRINT
1550 INPUT " Input 1-7";I
1560 IF I>7 OR I<1 THEN 1550
1570 IF I=6 THEN 1080
1580 IF I=7 THEN _ANK:END
1590 IF I=1 THEN LL=255 ELSE LL=50
1600 PRINT
1610 PRINT " File";I;"Record";LOF(I)¥LL+1
1620 PRINT
1630 Z$="":INPUT Z$
1640 IF Z$="" THEN 1460
1650 IF LEN(Z$)>LL-2 THEN PRINT"文字列が長すぎます。":CS=CSRLIN+1:PRINT:PRINT"  ";Z$:LOCATE 0,CS:GOTO 1630
1660 Z$=Z$+"Ｆ"
1670 LSET A$(I)=Z$:PUT#I,LOF(I)¥LL+1
1680 GOTO 1600
```

■MSX BUSINESS REPORT■

# GCALC

HALNOTEユーザー待望の表計算ソフトが、いよいよリリースされる。入力されたデータを、足したり割ったりグラフにしたり。『GCALC』と名付けられたこのソフトの、カルク機能がどれほどのものか、一足先にMマガがレポートするぞ。

■HAL研究所
MSX2
要HALNOTE
14,800円[税別]
2DD

**⬆写真1**
毎度お馴染みの、HALNOTEのオープニング画面。〝道具〟から〝GCALC〟を選択すると、ソフトが起動するぞ。

**⬅写真2**
GCALCがスタートした直後。この広大なセル上にどんなデータを書き込んでいくかは、キミ次第なのだ。

## 新税導入で注目の表計算ソフトなのだ

消費税、なんてものができてしまった。タクシーに乗っても、雑誌を買っても、ま、とにかく3パーセントの税金がかかってしまうってわけだ。ジミントーの公約違反(つまり、嘘つき！　ということ)だとか、法案成立からスタートまでが早すぎて、準備もヘチマもできないじゃないか！　などと、政治討論会になってしまってもいいのだけど……。いやいや、これはMSXマガジン。ほかの視点から消費税を見てみよう。

一番困るのは、消費税の計算をするのがメンドーだ、ということ。お金を払ったもののうち、いくらが税金で、いくらがもとの品物の金額、なんてことをキチンとわけて整理しないと、企業の会計の計算ができないではないか！　いままでは電卓で済んでいた計算も、いちいち3パーセントがどーのこーの、なんてやっていたら、残業は増える一方だね。

そんなわけで、消費税導入後の期待のビジネスツールが表計算ソフト。ただの集計ソフトじゃないか、とナメテかかっていた人も、こうなると表計算ソフトにおすがり(?)するよりほかは、ないわけだ。『GCALC』がMSX用の本格的な表計算ソフトとして、どんなことができるか見てみよう。

## PC-9801の表計算ソフト

日本のビジネスマシンの代表選手、PC-9801シリーズには、もちろんいろいろな表計算ソフトが揃っている。主なところでは、ロータス1-2-3、Multiplanなんて名前を覚えておけばいいだろう。また、これからの表計算ソフトとして注目されるのがExcel。いろいろな文字を使って見やすい表がつくれるだけでなく、とっても美しいグラフが描けるのが特徴なんだ。現代のビジネスマンたちにとって、これらの表計算ソフトはワープロソフトとともに、必須の知識になっているわけだね。

今回紹介したGCALCの優れた機能として、これらのソフトとデータのやりとりができることがある。だから、会社のMultiplanで作った表のデータを自宅に持ち帰り、MSX & GCALCで処理。それを翌朝再び会社に持っていってプリントアウト、な〜んてことも不可能じゃないんだ。なんといっても、16ビットパソコンのソフトはそれなりに機能がある。GCALCとうまく役割分担できれば、威力は倍増するというわけだ。

## グラフ表示機能もサポートしているぞ

GCALCは、何度かこのコーナーで紹介してきたHALNOTEシリーズの一員。だからソフトを実行するには、HALNOTEのカートリッジとシステムディスクが必要になるからね。GCALC単独では動作しないから要注意だ。

写真1のHALNOTEの起動画面から道具を選択すると、GCALCがスタートする。写真2の画面をみてわかるように、GCALCはタテ、ヨコにマス目(セル)がある。セル数は全部で64×128。どう、なかなか大きいでしょ。ただ残念なのは、このマス目のイメージから、表計算ソフトが単なる〝タテ、ヨコ集計表〟というようなイメージでとらえられてしまう宿命(?)にあること。

ところがドッコイ。表計算ソフト(もちろん、GCALCも)の威力はただの集計にとどまらない。数々のパワフルな関数による、経営シミュレーション、事業計画、成績管理、はてはダイエットの計算や家計簿と、その利用範囲はとーっても広いのだ。

**⬆写真3** 計算結果ではなく、計算式が記憶されているセルの例。

しかもGCALCの場合、〝数字を計算する〟というだけでなく、〝表の数字を簡単にグラフ化できる〟なんて大きな特徴もある。ちなみに、ビジネス分野で広く使われる16ビットパソコン、PC-9801用表計算ソフトの代表選手Multiplanを例にとってみようか。これは、GCALCより大きな表を作ることはできるのだけど、グラフを表示するには別のソフトを使わなければならない。もちろん、〝GCALCがMultiplanよりパワフルだ〟というわけではないのだけど、一部にせよ、その性能を上回っているというのは凄いことだね。

価格も14,800円[税別]と、手ごろ。まずはGCALCで表計算ソフトのトレーニングをして、それから本格的な16ビットパソコンの表計算ソフトを使いこなす、というのも賢いやり方かもしれないな。

# 機能の選択はメニュー方式なのだ

GCALCの基本的な使い方は、HALNOTEの一連のアプリケーションと同じ。画面上のアイコンを動かし、メニューを表示させ、機能を選択していくというものだ。カーソルキーでも操作は可能なんだけど、快適な操作環境を実現するには、ぜひマウスを用意したいところだ。

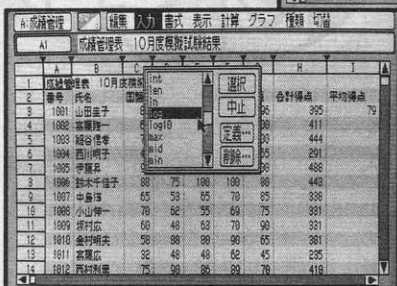



**写真4**
画面上にメニューがパッと開いて機能を選択できるから、使い勝手はとってもいいのだ。

**写真5**
各種の計算に利用する関数を選んでいるところ。ウインドーの中がスクロールするようになっている。

| 成績管理表 | 10月度模擬試験結果 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 番号 | 氏名 | 国語 | 数学 | 理科 | 社会 | 英語 | 合計得点 |
| 1001 | 山田圭子 | 87 | 62 | 70 | 80 | 96 | 395 |
| 1002 | 斎藤隆一 | 62 | 88 | 75 | 86 | 100 | 411 |
| 1003 | 細谷信孝 | 70 | 86 | 90 | 98 | 100 | 444 |
| 1004 | 西川明子 | 42 | 47 | 65 | 72 | 65 | 291 |
| 1005 | 伊藤昇 | 90 | 98 | 100 | 100 | 100 | 488 |
| | | | | [illegible] | 100 | 80 | |

## 電卓との違いは再計算機能なんだ

〝表計算ソフト〟というくらいだから、〝計算〟が得意なんだろうなというのは誰でもわかる。では、そういうソフトで計算するのと電卓で計算する決定的な違いは、どこにあるのだろう。

それは〝再計算機能にあり〟なのだ。電卓で計算をするときには、＋−×÷といった記号や、計算したい数字を順番に押していくよね。もちろん計算は、ちゃんとできる(アタリマエ)わけ。でも、電卓で計算して表示窓に出てくる数字は、あくまでも計算の〝結果〟でしかない。それまでどういう数字を入力して、どういう演算をしていたか、その過程を覚えていてくれるわけではないのだ。

ところが、GCALCの場合は違う。基本的にGCALCが記憶しているのは〝計算式〟であって、〝計算結果〟では、ない。写真3に示した例のように、数字が記入されているセルの中身をみてみると、数字そのものではなく、〝=H3/5〟のような計算式が入っているところがみつかるはずだ。

このように計算式を記憶しておく利点というのは、この式が参照しているセルのデータが変更されたときに、自動的に計算をし直してくれることなんだ。

## データの編集機能も豊富に揃ってる

〝ただ計算機能があるだけ〟というのでは、表計算ソフトとして一人前とはいえない。GCALCにはデータの移動、複写(この場合、計算式の関係も、ちゃんと調整されて編集される)、削除、挿入などの基本的な編集機能はもちろん、データのソートなどの機能も用意されているんだ。

また、数字がいつも同じようにベタっと並んでいるだけでは、見栄えがしないよね。3桁ごとにカンマを入れたり、￥や$などの通貨記号をつけたしてみたい、というのは人情というもの。GCALCでは、もちろんこんな指定もちゃーんと、できるぞ。

機能の選択は、HALNOTEシリーズのほかのアプリケーションソフトと同じやりかた。つまり写真4のように、ファンクションキーやマウスを使ってメニューを表示。その中から、自分が使いたいものを選んでやればいいんだ。たとえば関数なども、写真5のように一覧表示させて、その中から選べばいい。これなら操作もわかりやすくていいよね。

それでは、編集機能を使って、できあがった表を実際に印刷してみよう。印字したサンプルを掲載しておいたので、参考にしてね。

## 数字をグラフ化してプレゼンテーション

仕上げはグラフによるプレゼンテーション。単に数字がギッシリ並んでいても、なにがどうなっているのか、一般人にはさっぱりわからないよね。

ところが、そんなデータもグラフにすれば一目瞭然。はじめにもちょっと書いたように、GCALCではグラフを表示する機能も、ちゃんと用意されてるんだ。これは使わない手は……ないぞ。

写真6が円グラフ。そして写真7が、同じデータを棒グラフにしたものだ。また、写真8のように、グラフを縮小したりコメントを入れたりもできるよ。

このように、MSXにしては強力な計算機能と豊かな表現力を持つグラフ機能をあわせ持った、期待の表計算ソフトがGCALC。これは、MSXを使った本格的なビジネス利用の、ひとつの明かるい道しるべとなる可能性を持っている。ほかのHALNOTEシリーズと併用すれば、さらに強力なツールになるぞ。

# グラフ作成機能も充実してるぞ

**写真6** 入力したデータを、円グラフで表示したところ。これなら一目で、データが意味することがわかるよね。

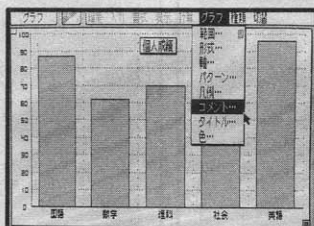



**写真7** こちらは棒グラフ。同じデータも見せ方によってイメージはかわるもの。用途にあったグラフを選択しよう。

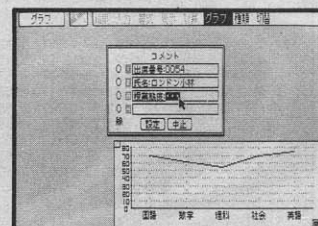



**写真8** グラフを縮小してワープロの文書に取り込んだり、コメントを入れたり自由自在。統合化ソフトならではだ。

# MSX2+テクニカル探検隊

## DOS2の紹介パート2

先月号で約束したとおり、今月もDOS2を紹介する。ディレクトリの操作やパイプラインなど、機能アップしたDOS2をしっかり使いこなしてしまえ。まずはこの記事をよ～く読んでね！

### 複雑怪奇なカレントディレクトリ

前号のテクニカル探検隊で紹介したように、MSX-DOS2のファイルは〝階層ディレクトリ〟によって整理されている。しかし、ファイル名を毎度、

TYPE A:¥HELP¥ASSIGN.HLP

のように指定するのは面倒だね。そこで、〝カレントディレクトリ〟という、現在注目しているディレクトリの中のファイルに対しては、ディレクトリの名前を省略できるようになっているぞ。

MSXに電源を入れ、DOS2が起動したときのカレントディレクトリは、前号で説明したように〝ルートディレクトリ〟。そして〝CD〟コマンドを使えばカレントディレクトリを変えられるわけだ。

たとえば、ドライブAにシステムディスクが入っているときに、

CD UTILS

というコマンドを実行すると、カレントディレクトリが〝UTILS〟というサブディレクトリに変更される。そこで〝DIR〟コマンドを実行すると、〝UTILS〟の中のファイル名が表示されるはずだ。

また、カレントディレクトリを忘れてしまったら、〝CD〟とだけ入力してリターンキーを押そう。これでカレントディレクトリが表示されるぞ。つまり、〝CD〟コマンドは、ディレクトリ名を指定すればカレントディレクトリを変更し、ディレクトリ名を指定しなければカレントディレクトリを表示する機能を持っているわけだね。

カレントディレクトリを調べるもうひとつの方法は、

SET PROMPT=ON

だ。〝PROMPT〟というのは、前回説明した環境変数のひとつ。ちゃんと覚えているかな？　この変数が〝ON〟になっていると、画面に表示されるDOSのプロンプトが〝A〉〟ではなく、

A:¥UTILS〉

のようになるんだ。つねにカレントドライブ名とカレントディレクトリ名が表示されるわけだから、階層ディレクトリに慣れてない人は積極的に利用しようね。ただし、この方法では、プロンプトを表示させるたびにディスクをアクセスするので、DOSの動作が遅くなるという欠点もあるぞ。

DOS2では、サブディレクトリの中に、さらにサブディレクトリを作ることもできる。この場合は、ルートディレクトリに近いものを〝親ディレクトリ〟と呼んで、それ以降のディレクトリと区別することもあるんだ。

カレントディレクトリを親ディレクトリ（つまり、ひとつ上位のディレクトリ）に切り替えるには、〝CD ..〟というコマンド（印刷ではわかりにくいけど、CDの後にスペースとピリオドがふたつ）。それから、〝CD ¥〟を実行すると、カレントディレクトリが一気にルートディレクトリに切り替わるぞ。

また、ドライブごとにカレントディレクトリを指定することも可能。たとえばドライブBでは、

CD B:¥UTILS

のようにディレクトリを指定すればいいわけだね。

#### 図1 カレントディレクトリ

```
A>set prompt = on
A:¥>dir
 ドライブA:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ A:¥

MSXDOS2  SYS      4480 88-10-14  3:12p
COMMAND2 COM     14976 88-10-25  3:04p
AUTOEXEC BAT        57 88-07-21 11:01p
REBOOT   BAT        57 88-07-21 11:01p
UTILS          <dir>  89-03-24  1:42p
HELP           <dir>  89-03-24  1:43p
 19Kバイトを6個のファイルで使用中
 509Kバイトが使用可能です.
A:¥>cd utils
A:¥UTILS>dir
 ドライブA:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ A:¥UTILS

.              <dir>  89-03-24  1:42p
..             <dir>  89-03-24  1:42p
CHKDSK   COM      7680 88-07-17  9:57p
DISKCOPY COM      7168 88-07-17  9:58p
FIXDISK  COM       768 88-07-17  9:58p
UNDEL    COM      3968 88-07-17  9:59p
XCOPY    COM     10112 88-07-17 10:00p
XDIR     COM      7168 88-07-17 10:01p
KMODE    COM      1024 88-08-05  7:10p
 37Kバイトを9個のファイルで使用中
 509Kバイトが使用可能です.
A:¥UTILS>cd ..
A:¥>
```

〝SET PROMPT=ON〟の状態で、ルートディレクトリから〝UTILS〟へカレントディレクトリを変更してみた。

#### 図2 リダイレクション

```
A>dir >h:dir.out
A>type h:dir.out
 Volume in drive A: has no name
 Directory of A:¥

MSXDOS2  SYS      4480 88-10-14  3:12p
COMMAND2 COM     14976 88-10-25  3:04p
AUTOEXEC BAT        57 88-07-21 11:01p
REBOOT   BAT        57 88-07-21 11:01p
UTILS          <dir>  89-03-24  1:42p
HELP           <dir>  89-03-24  1:43p
 19K in 6 files 509K free
```

```
A>dir
 Volume in drive A: has no name
 Directory of A:¥

MSXDOS2  SYS      4480 88-10-14  3:12p
COMMAND2 COM     14976 88-10-25  3:04p
AUTOEXEC BAT        57 88-07-21 11:01p
REBOOT   BAT        57 88-07-21 11:01p
UTILS          <dir>  89-03-24  1:42p
HELP           <dir>  89-03-24  1:43p
 19K in 6 files 509K free
A>dir | b:wc
file              pages lines words character
                      1    10    44       311
```

〝DIR〉H:¥DIR.OUT〟のように出力のリダイレクションを行なうと、画面に表示するかわりにファイルに書き込める。

## リダイレクションとパイプライン

MSX-DOS2には、MS-DOSと同様の〝I/Oリダイレクション(I/O redirection)〟という機能がある。直訳すれば〝入出力の向きの切り替え〟といったとこかな。つまり、DOSのコマンドの入出力の方法を切り替えるのが、リダイレクション機能なんだ。

たとえば〝DIR〟というコマンドを実行すると、ファイル名が画面に表示されるよね。このコマンドに出力の切り替えを指示する〝>〟記号とファイル名を追加して、

DIR > DIR.OUT

というコマンドを実行してみよう。これはDIRコマンドの出力が画面ではなく、〝DIR.OUT〟というファイルにされるということ。左ページに掲載した図2では、出力するファイルをドライブH(DOS2でサポートされたRAMディスク)に指定して実行してみたぞ。

またパイプラインとは、工場の機械をつなぐパイプのように、コマンドとコマンドを接続する機能。DOS2のシステムディスクだけでは適当な例がないので、近日発売予定の『MSX-DOS2 TOOLS』に入っている〝WC〟という、ファイルの文字数を数えるコマンドを使ってみた。実行結果は図2の下半分。

DIR ¦ WC

というコマンドを実行させると、DIRコマンドが出力した文字の数をWCコマンドが数え、その文字数を表示するという具合だ。この例自体にはたいした意味はないけど、DOS2 TOOLSにはパイプラインで組み合わせて使うと便利なコマンドがたくさん入っているよ。

ところで、パイプライン機能を指示する〝¦〟は、〝縦線〟とか〝パイプ記号〟とか呼ばれている。MSXでこの記号を入力するには、シフトキーを押しながらキーボードの右上にある〝¥〟キーを押してね。

さて、実際にパイプラインを使うときには、DOSが最初のコマンドの出力をファイルに記録し、そのファイルが2番目のコマンドの入力になる。つまり、先ほどの例では、DOSが自動的に、

DIR > PIPE000.$$$
WC < PIPE000.$$$
DEL PIPE000.$$$

という操作を行なっているんだ。

このとき作られるファイルの名前は、〝PIPE+3桁の数字.$$$〟。一般にDOSやそのほかのプログラムが自動的に作るファイル名には、〝$〟記号が使われることが多い。だから自分でファイルを作るときには、〝$〟記号を含めないようにしようね。

また、このファイルは保存する必要がないので、RAMディスクに作ると都合がいい。だからDOS2では、環境変数〝TEMP〟の設定で、パイプライン用のファイルをRAMディスクに作るようになっている。これは、MS-DOSにもない便利な機能なんだよ。

ところで、リダイレクションとパイプラインには、DOSを使う側だけでなく、DOS用のコマンドを作るプログラマーにとっても重要な意味がある。もしDOSにリダイレクション機能がなければ、〝DIR〟のようなコマンドをプログラムするときに、画面表示とファイル出力とプリンタ出力の機能を、すべて組み込む必要がでてくるんだ。でも、DOS2では、あとで説明する〝標準入力〟や〝標準出力〟という入出力方法をプログラム中で使っておけば、DOSが入出力を自動的に切り替えてくれる。便利でしょ。

### 図3 バッチファイルのサブルーチン

```
A>type autoexec.bat
ramdisk 4064/d
copy %1command2.com h:¥
reboot.bat %1
```

```
A>type reboot.bat
set temp=h:¥
set shell=h:¥command2.com
path %1¥utils
```

右はバッチファイルの中からサブルーチンを呼び出して実行した例。ただし〝EXIT〟コマンドで元に戻ると、環境変数の値も戻ることに注意。

```
A>type main.bat
echo main.bat running
a:¥command2 sub
echo returned from sub.bat
set

A>type sub.bat
echo sub.bat running
set help=
set date=
set time=
set prompt=
set upper=
set redir=
set temp=
set path=
set echo=
set
exit
```

```
A>main.bat
main.bat running
sub.bat running
SHELL=A:¥COMMAND2.COM
returned from sub.bat
PATH=; A:¥UTILS
SHELL=h:¥command2.com
TEMP=h:¥
REDIR=ON
UPPER=OFF
PROMPT=OFF
TIME=12
DATE=yy-mm-dd
HELP=A:¥HELP
ECHO=OFF
```

## DOS2で便利になったバッチ処理なのだ

従来のMSX-DOSにも、コマンドを連続して実行させるための〝バッチ処理〟機能があったよね。それがDOS2になってパワーアップ。サブルーチンを呼び出す機能と、エラーが発生したときにバッチ処理を止める機能が、あらたに追加されたんだ。

バッチファイルの中に、

COMMAND2 バッチコマンド名

たとえば、

COMMAND2 SUB

と書いておくと、〝SUB.BAT〟というバッチファイルがサブルーチンとして呼び出される。そして、サブルーチンの中で〝EXIT〟というコマンドが実行されると、元のバッチファイルの続きが実行されるというわけ。この2種類のコマンドの働きは、BASICの〝GOSUB〟と〝RETURN〟の働きに似ているね。図3がバッチファイルのサブルーチンの例だよ。

ところで、図3の例で試したように、サブルーチンの中で設定しなおした環境変数の値は、〝EXIT〟コマンドで元のバッチファイルに戻るときに、元の値に書き換わるようになっている。環境変数の値を一時的に変えたい場合などに、この機能をうまく利用すると意外と便利なのだ。

また、DOS2のシステムワークエリアが不足したために、バッチファイルのサブルーチン機能を使えないことがある。そんな場合には、〝BUFFERS〟コマンドでバッファの数を減らすか、〝RAMDISK〟コマンドでRAMディスクの容量を減らして、システムワークエリアの空きを増やしてやろう。

## Q&A DOS1の漢字ファイル

**Q:従来のMSX-DOSで、漢字のファイルを扱うことはできるの?**

A:はいはい、もちろんできますよ。DOS2でもDOS1でも、ファイルの内容に制限はなし。たとえば、MSX-Writeなどの日本語ワードプロセッサで作った漢字の文書ファイルを、DOS1上でコピーしたり、ファイル名を替えたりなんてこともできるんだ。

ただしDOS1では、漢字のファイル名を指定したり、TOOLSに入っている各種の外部コマンドなどで、漢字を処理することはできない。だから、DOS2で拡張された漢字ドライバの機能は、こうした問題を解決するためのものだったというわけなんだ。

## BDOSコールとファイルハンドル

マシン語で書かれたDOSのプログラムは、MSX本体のBIOSを呼び出すように、DOSのサブルーチンを呼び出して入出力などを行なわせる。この機能を〝BDOSコール〞または〝DOSファンクションコール〞というんだ。

たとえばCレジスタに、キーボードからの入力は1番というようなBDOSコールの番号を書き込み、5番地をCALLするBDOSコールの方法はDOS1でもDOS2でも同じ。DOS1のBDOSコールはDOS2でもそのまま残っているから、DOS1やCP/M用に作られたプログラムのほとんどは、そのままDOS2と組み合わせても使えるわけだね。このように、DOS1と共通のBDOSコールでファイルを操作するときには、表2の〝FCB(ファイルコントロールブロックの略。ファイルを管理するための領域)〞というデータを使うんだ。

さて、DOS2では新たに50種類のBDOSコールが追加された。そしてこれらのBDOSコールを使うには、FCBに代わって〝ファイルハンドル〞という番号を利用すればいい。これは、BASICでファイルを扱うときに、

OPEN〝FILENAME〞AS #1

と指定するファイル番号に似ているぞ。ただしBASICのように、アプリケーションプログラムが番号を指定してファイルをオープンするのではなく、BDOSコールのオープンのときに、DOSが空いている番号を探してそれをファイルハンドルに指定する。そしてファイルがオープンされれば、そのファイルハンドルを使って、リード、ライトなどのBDOSコールを呼び出せるというわけ。

新しいBDOSコールでは、キーボードからの入力や画面への表示には、表1のような標準ファイルハンドルを利用する。これらの標準ファイルハンドルは、アプリケーションプログラムが動く前に、DOSによってオープンされているぞ。また、0番の標準入力と1番の標準出力は、リダイレクションと、パイプラインの対象になるものなんだ。

図4に掲載したリストは、DOSの標準出力(=画面)に、

Hello world.

と表示するプログラム。このソースリストから、アセンブラなどを使って〝HELLO.COM〞というコマンドファイルを作り、

HELLO

というコマンドを実行させれば、画面に文字が表示されるというわけだ。また、このプログラムは標準出力を使っているので、

HELLO > H:HELLO.OUT

のように、リダイレクションで出力をファイルに書き込むこともできるぞ。このように、ファイルハンドルを利用すれば、融通がきくプログラムを簡単に作れるというわけなんだね。

ファイルハンドルのもうひとつの長所は、C言語との相性がよく、プログラムの移植にも都合がよいこと。ファイルハンドル自体が、16ビット機などで広く使われているUNIX、OS-9、MS-DOSのような、ディスクオペレーティングシステムに組み込まれてきた機能。だから、これを使ってC言語で書かれたプログラムは、8ビット機からスーパーコンピュータまで、比較的簡単に移植できるんだ。

最後に、ファイルハンドルを使うときの注意をひとつ。ファイルハンドルを利用するDOS2のBDOSコールと、FCBを使うDOS1と共通のBDOSコールを混ぜて使うと、DOSが混乱してしまうぞ。だからDOS2用のプログラムを新しく作る場合には、ファイルハンドルによるBDOSコールだけを使うように心掛けようね。

### 表1 標準ファイルハンドル

| 番号 | 名称 | 対応するデバイス |
|---|---|---|
| 0 | 標準入力 | CON① |
| 1 | 標準出力 | CON① |
| 2 | 標準エラー入出力 | CON |
| 3 | 標準補助入出力 | AUX② |
| 4 | 標準プリンタ出力 | PRN |

①はリダイレクション機能で変更可能なデバイス。②は通常は〝NUL〞デバイスと同じ働きをするものだ。

## テンプレートよりも強力なヒストリー

ヒストリーとは、DOS1のテンプレートと同じように、コマンドの文字列の〝歴史〞を記録する機能だ。たとえば、〝DIR A:〞というコマンドを実行させようとして、誤って〝DIR A;〞と入力してしまったときに、もう一度打ち直すのは大変だよね。まあ、この例では、コマンドが短いから気にならないかもしれないけど、十数文字にも及ぶような場合は、やっぱり面倒臭い。そんなときに便利なのが、テンプレートでありヒストリー機能なのだ。

DOS1のテンプレートは、カーソルキーを押すことで、前回打ち込んだコマンドを呼び出すことができたよね。そして、打ち間違えた部分を修正すればよかったわけ。ただこの機能も、直前に入力したコマンドしか記憶することはできなかったんだ。

さて、DOS2でサポートされたヒストリーは、テンプレートと異なり全体で256文字を超えない範囲で複数のコマンドを記録できる。だから、プログラムの開発などで同じ作業を繰り返すときは、特に便利なのだ。

たとえば、

MED HELLO.Z80

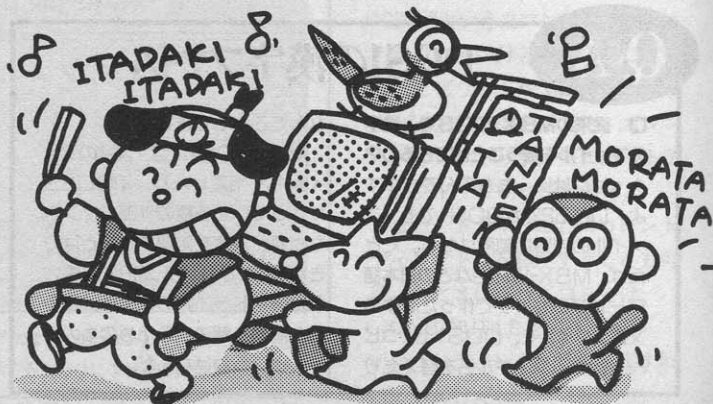
M80 ,=HELLO.Z80/R/L

L80 HELLO,HELLO/N/Y/E

というような複雑なアセンブルの手順も、ヒストリーがあれば簡単に呼び出して、何度でも繰り返せるわけだね。

### 図4 DOS2のプログラム例

```
        .Z80
        LD      C,49H
        LD      B,1
        LD      DE,BUF
        LD      HL,LEN
        CALL    5
        RST     0
BUF:    DEFB    'Hello world', 0DH, 0AH
BUFEND:
LEN     EQU     BUFEND-BUF
        END
```

これは、DOS2の標準出力を利用したプログラム。だから画面に表示するだけでなく、リダイレクション機能を使って、ファイルに書き込むことも可能だ。

## メモリマッパーと拡張BIOS

前号で説明したように、DOS2が動作するのに必要なのは、128キロバイト以上のメインRAM。ところが、MSXのCPUであるZ80は、基本的に64キロバイトのRAMしか接続できないんだ。そこで、128キロバイト以上のメインRAMを持つMSX2本体とDOS2カートリッジには、〝メモリマッパー〟というハードウエアが組み込まれている。このおかげで、Z80に大容量のメインRAMを接続することが可能になったんだね。

ところが、MSX2本体のBIOSには、メモリマッパーを操作する機能がない。だから、従来の大容量RAMを使うソフトウエアの多くは、YIS604に付属の専用グラフィックエディタのように、特定の機種でしか使えなかったわけ。それがDOS2になって、この不便さを解消するため、メモリマッパーを操作するための〝拡張BIOS〟という機能が組み込まれたんだ。

拡張BIOSとは、文字どおりMSXの拡張装置のためのBIOS。メモリマッパー以外にも、モデム、連文節変換辞書、FM音源、漢字ドライバなどの制御に使われているぞ。また拡張BIOSは、本体のROMには入っていないので、メインRAMのFFCAH番地をコールして呼び出すようになっている。でも、使い方がかなり難解で、説明するのに20ページほど必要なので、残念ながら今回はパス。機会があったら、じっくりと解説するからね。

また、MSXには拡張BIOSのほかに〝CALL FORMAT〟のような拡張ステートメントや、〝OPEN〝COM〟〟のような拡張デバイス機能もあり、どれも入出力装置を制御するROMカートリッジによって処理されている。このように、カートリッジを使ってBIOSやBASICの機能を拡張できるのは、ほかのコンピュータには見られないMSXの傑出した特徴なんだ。

## DOS1とDOS2の互換性を保つには

DOS2は従来のMS-DOSに対して上位互換性を持つ。そのため、DOS1用に開発されたプログラムの大部分は、DOS2と組み合わせても使えるわけだ。しかし、実際には若干の制限がある。ここでは、その制限について説明するね。

主にDOS1のCP/M互換DOSファンクションコールで使われるFCBの構造は、表2のようになっている。オフセット14Hから17Hまでの部分には、DOS1ではファイルが更新された日時が、DOS2ではディスク交換を検出するためのボリュームIDが、それぞれ記憶されている。ファイルの更新日時をプログラムで調べるためには、まず6FH番のDOSファンクションコールを使ってDOSのバージョン番号を調べ、DOS1ならばFCB、DOS2ならば51H番のDOSファンクションコールを使えばいい。

### 表2 FCBの構造一覧

| オフセット① | 内　容 |
|---|---|
| 00 | ドライブ番号 |
| 01〜08 | ファイル名 |
| 09〜0B | ファイル名拡張子 |
| 0C | エクステント番号② |
| 0D | 未仕様③ |
| 0E | エクステント番号②またはレコード長 |
| 0F | レコードカウント②またはレコード長 |
| 10〜13 | ファイル長 |
| 14〜17 | ボリュームID③④ |
| 18〜1F | 内部情報③ |
| 20 | カレントレコード |
| 21〜24 | ランダムレコード |

①のオフセットは、FCBの先頭からのバイト数(16進数)を表わす。②はCP/M互換ファンクションコールが使用し、③はアプリケーションプログラムが使ってはいけない部分。そして④のボリュームIDは、DOS1ではファイルが更新された日時を表わす。

また、DOS2にはリダイレクションとパイプラインの機能が組み込まれている。一方、すでに発売されているDOS1用の〝DOS TOOLS〟と〝C〟のライブラリには、DOS1のコマンドにリダイレクションとパイプラインの機能を持たせるためのプログラムが組み込まれているんだ。そこで、これらのプログラムをDOS2と組み合わせて使う場合には、DOS2のコマンド

SET REDIR＝OFF

によって、DOS2のリダイレクションとパイプラインの機能を取り消す必要があるぞ。でも、DOS2用の〝TOOLS〟や〝C〟を使えば、まったく問題はないからね。

これは、MSX-NETに書かれていた話なんだけど、DOS2の14H番のDOSファンクションコールに不都合がある。これはCP/M互換の128バイト単位のディスク入力を行なうのだけど、MSX-DOSのファイルの大きさは128バイト単位とは限らない。そこで、入力の最後で半端がでることがあるんだ。DOS1では、この半端に自動的に1AHが詰められるけど、DOS2では00Hが詰められるので注意しよう。CP/M用のプログラムがファイルの終わりを正しく検出できない場合には、〝COPY/A〟コマンドでファイルの終わりに1AHを追加すればいい。

## 紳士淑女のプログラミング

DOSの仕様書に書かれた機能のみを使うプログラムを、紳士的なプログラム。これに対し、システムワークエリアを書き換えたり、仕様書にない裏技を使ったりするプログラムを、乱暴なプログラムという。DOS1ではDOS自体の機能が貧弱なために、しかたなく乱暴なプログラムを作ることが多かった。でも、DOS2では裏技を使う必要がないよう、あらかじめ機能が整備されたので、紳士的なプログラムが可能になった。

たとえば、メモリマッパーを使うには、I/Oポートを直接書き換えずに、メモリ管理の拡張BIOSコールを使おう。ディスクエラーを処理するには、DOSのワークエリアを書き換えずに、64H番のDOSファンクションコールを使おう。そして、みんなで紳士淑女のプログラミングを目指そうね。

## Q&A DOS2と2+の漢字ドライバ

**Q：MSX2+にDOS2カートリッジを接続すると、どちらの漢字ドライバが働くの？**

A：答えはMSX2+。なぜかというと、MSX2+とDOS2に内蔵された漢字ドライバの機能はほぼ同じなんだけど、DOS2の漢字ドライバにはSCREEN10〜12の画面に漢字を表示するための機能がない。そこで、MSX2+にDOS2のカートリッジが接続されると、DOS2の漢字ドライバが自動的に切り離され、MSX2+の漢字ドライバだけが働くようになっているんだ。もし時間があったら、実際にマシンとカートリッジを用意して、自分の目で確かめてみようね。

## DOS2ユーザー待望のPDTシリーズが登場!

# MSX-DOS2 TOOLS MSX-S BUG2 MSX-C ver.1.2

『MSX-DOS2』の発売から半年ちょっと。ユーザー待望のPDT(プロフェッショナル・ディベロップメント・ツール)シリーズが、3タイトル揃ってリリースされた。その詳細をレポートするぞ!

## MSX-DOS2 TOOLS

価格14,800円[税別]

『MSX-DOS2 TOOLS』は名前からもわかるように、以前から発売されていた『MSX-DOS TOOLS』のDOS2版。といっても、わからない人が多いと思うので、TOOLSとは何かから説明するね。

日本語に直訳すれば〝道具〟。それも複数形になっているから、とにかくいっぱいの道具が入っているわけだ。では、何に役立つかといえば、プログラミング。それもBASIC言語ではなく、DOS上で動作するマシン語やC言語をプログラムするのに便利なんだ。

もちろん、プログラミング以外の用途にも応用できる道具はいっぱいある。たとえばパソコン通信などでメッセージをやり取りするとき〝ボクはプログラムがわからないから関係ないや〟なんて思ってると、便利な道具を知らずに過ごしてしまうかもね。

TOOLSにどんな道具が入っているかは、右ページの表のとおり。でも、これだけでは、それぞれどんな働きをするかわからないので、今回は代表的なものをピックアップ。詳細は来月号で引き続きレポートする予定なのだ。

さて、DOS2ユーザーが待ち望んでいたものといえば、なんといっても漢字対応エディタ。〝KID〟と名付けられたこの道具は、64キロバイト近い大きなファイルも、一度にエディットすることができるんだ。また、漢字が使えなくていいというなら、110キロバイトもの大きなファイルをエディットできる、〝AKID〟という道具も用意されているぞ。

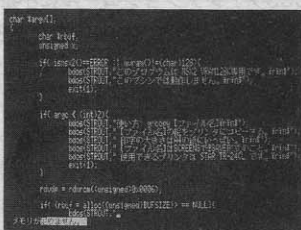
どちらも、従来のTOOLSにあった〝MED〟というエディタに比べ、扱えるファイルのサイズが大幅にアップ。さらに画面がスクロールするスピードも、グーンと上がっている。これなら、パソコン通信でダウンロードしたファイルの編集や、DOS対応のワープロソフトで作成した文書ファイルの編集などにも、威力を発揮しそうだね。

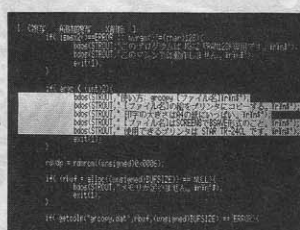
このほかの主な道具としては、

⬆DOS2でサポートされたパイプライン機能も、TOOLSがあれば利用価値が広がる。

マシン語のプログラミングに必要なアセンブラ、リンカー、クロスリファレンサー、そしてライブラリマネージャーなど。どれも前のTOOLSに含まれていたものだけど、漢字対応(つまり、ソースリストの中に漢字のコメントを入れられるということ)になったり、階層ディレクトリ対応になったりと、より一層パワーアップして、使いやすくなっているのだ。

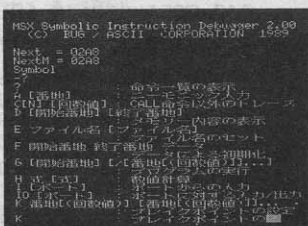
### スクリーンエディタが漢字対応にパワーアップしたぞ!

画面の表示自体はシンプルだけど、機能はきわめて強力な漢字エディタが〝KID〟だ。右の写真を見ればわかるように、メニューは必要に応じて画面上部に表われるだけ。そのぶん、スクロールなどの高速化がはかられているんだ。プログラム開発だけでなく、簡単な文章を書くのにも使えるよ。

⬆プログラム中のコメント(注意書き)も漢字で書くことができるから便利だね。

⬆各機能はファンクションキーに対応。必要に応じ画面に呼び出して使おう。

⬆削除や転送などで範囲を指定すると、文字が反転して表示されるのだ。

# MSX-S BUG2 価格19,800円[税別]

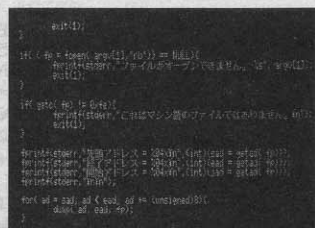
これは、一般にデバッガと呼ばれているソフト。プログラムのバグ(間違いのことね)を、それも、複雑怪奇なマシン語のプログラムのバグを見つけるのに活躍する、ありがた～いソフトなのだ。

従来の『S BUG』と『S BUG2』の最大の相違点は、後者がマッパーRAM対応になったこと。デバッガ自体をマッパーRAM上に置いて使うことで、今まで以上に大きなプログラムも、デバッグできるようになったわけだ。もちろんDOS2がサポートする階層ディレクトリにも対応。機能アップしたTOOLSの漢字エディタとともに、ペアで使うと効果満点なのだ。

⬆コマンドの使い方を説明するヘルプファイルも、日本語で表示されるのだ。

# MSX-C ver.1.2 価格19,800円[税別]

BASICやマシン語にかわって、プログラマーたちから注目されているのがC言語。構造的かつ論理的に作られた比較的少数の関数などを使って、プログラムを製作。それをマシン語にコンパイル(翻訳)して実行するタイプの言語なのだ。BASICのように覚えるのが簡単で、できあがったプログラムのスピードはマシン語なみ。マスターしやすくて、実行速度が速いと、評判になるのも当然だね。

これは、そんなC言語のDOS2対応版。といっても、単に漢字のメッセージなどが入ったプログラムを、コンパイルできるようになっただけではない。従来のMSX-Cでは66個だった関数が、『ver.1.2』になって102個に増えている。これにより、DOS2の機能を最大限に引き出すことができるわけだね。また、非常に安価にC言語が使えるので、入門用としてもお勧めだ。

限りなくマシン語に近い実行速度を誇るC言語に、多少なりとも不満を持つ人のためには、C言語のソースリストから、アセンブラ(マシン語を人間に少しでもわかりやすくと、各コマンドの動作に応じた簡単な英文字の組み合わせでプログラム表記したもの)のソースリストを出力する機能もある。これに自分なりに手を加えて、より一層の高速化をはかるのもいいかもしれないぞ。

⬆これがC言語のソースリスト。漢字メッセージの出力も、もちろん可能なのだ。

## MSX-DOS2 TOOLSコマンド一覧

■ADDAUX
AUXデバイスにRS-232Cを割り当てる。モデムカートリッジは不可。

■BEEP
ビープ音を鳴らすコマンド。鳴らす回数を自由に指定することも可能だ。

■BIO
バイオリズムを出力する。日付を指定すれば、10年後のものでも見られるぞ。

■BODY
入力された行やファイルから、任意に指定した範囲を切り出すための機能。

■BSAVE
HEX形式のファイルを、BLOAD命令で読み込み可能な形式に変換する。

■CAL
指定した月と前後の月のカレンダーを出力。1年分を表示することも可能。

■CALC
12桁の簡易電卓。ただし"簡易"なので、四則演算(＋－×÷)しかできない。

■DUMP
16進数とキャラクタにより、ファイルのダンプリストを画面に出力する。

■EXPAND
ファイルに記録されたタブコードと、スペースを変換するためのコマンド。

■GREP
指定した文字列を含む行だけを画面に出力する。簡単な検索機能というわけ。

■HEAD
入力された行の先頭から、指定した行数だけ画面に表示する機能。

■KEY
ファンクションキーに定義する文字列を自由に設定し、画面に表示する。

■LIST
BASICの中間言語プログラムファイルを、アスキー文字列に変換し表示。

■LS
DIRコマンドの高機能なもの。ファイルの属性などもあわせて表示する。

■MENU
ファイル名を表示し、削除、名前の変更、内容の表示、複写などを行なう。

■MORE
一画面ごとに区切りファイルの内容を表示。大きなファイルを見るのに便利。

■PATCH
バイナリーファイルの内容を、直接16進数で書き換えるためのコマンド。

■SLEEP
指定した時間だけ何もしない。最後にビープ音を鳴らすことも可能。

■SORT
入力された文字列を、特殊文字、数字、アルファベット、カナの順に並べ替え。

■SPEED
RS-232Cのボーレートなどの諸設定(通信パラメータの設定)を行なう。

■TAIL
HEADの逆。ファイルの最後から、指定した任意の行数だけを表示する。

■TR
指定した文字や文字列を、別の文字などに置き換えるためのコマンド。

■UNIQ
内容が重複する行があった場合、その1行目だけを画面に出力する。

■VIEW
ファイルの内容を、カーソルキーなどで上下にスクロールさせながら表示。

■WC
入力されたファイルに含まれる、語数、行数、ページ数を数え、結果を出力。

■KID(AKID)
漢字対応の高速スクリーンエディタ。AKIDは同機能のANK版エディタ。

■M-80
アセンブラ。マシン語ソフトを開発するのに使用する。MSX-Cでも必要。

■L-80
M80やLIB80で作ったファイルを連結し、実行可能なファイルを作り出す。

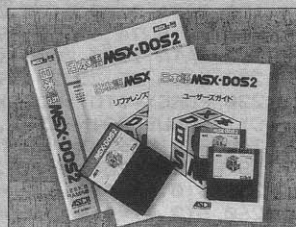
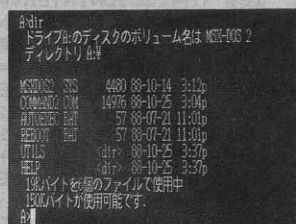
■CREF-80
M80で作ったクロスリファレンスファイルを、印字可能なファイルに変換。

■LIB-80
M80で作った複数のファイルを、まとめて管理するためのコマンド。

# MSX-DOS2は ただいま好評発売中

価格34,800円[税別](RAM付き)
24,800円[税別](RAMなし)

このページで紹介したPDTシリーズの3本は、すべてMSX-DOS2対応のソフトウエア。だから、これらを使う最低条件は、DOS2を所有していること。

さて、これからDOS2を購入しようと思ってる人に、ひとつだけ注意してほしいことは、自分のマシンのメインRAM容量に応じたものを選ぶこと。メインRAMが64キロバイトの場合は、128キロバイトのRAMを内蔵したDOS2でないと、動作しないんだ。128キロバイト以上のメインRAMを内蔵したマシンでは、RAM付きでもRAMなしでも大丈夫。RAM付きを選んだ場合は、それだけRAMディスクに割り当てる容量が増えるというわけだ。また、RAM付きのDOS2は基本スロットでないと動かないから要注意。どちらも好評発売中だよ。

⬆カートリッジに128キロバイトのRAMを内蔵したDOS2。マニュアルも付属。

⬆日本語版のシステムディスクを起動したところ。こんなファイルがあるぞ。

# SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

今月も元気いっぱいのショート・プログラム・アイランド・リストコーナーです。それぞれのプログラムの使用方法などについては128～129ページに書かれている説明を参照してください。

リストを入力し終わったら、さあ実行！　という前に、必ずディスクまたはテープにセーブすることを忘れないでね。

なお、ここに掲載されたプログラムは、すべて編集部で正常な動作を確認済みです。うまく動かない場合は、バグがあるのでは？と疑う前に、入力ミスがないかどうかをよく確認してくださいね。

## ☆ラッキーボール7　LIST

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN1
20 DEFINTA-Z:DIMM(15,7):KEYOFF
30 FORP=0TO4:READN:N=&H400+64*N
40 FORI=0TO7:VPOKEN+I,85*(IMOD2+1):NEXT
50 READX:VPOKE&H2000+N¥64,X:NEXT
60 FORP=0TO2:N=&H440+64*P
70 FORI=0TO7:VPOKEN+I,0:NEXT:READX:VPOKE
&H2000+N¥64,X:NEXT
80 FORI=0TO1:FORP=0TO15:M(P,I*7)=1:NEXTP
,I:FORI=1TO6:M(0,I)=1:M(15,I)=1:READA$:X
=VAL("&H"+A$):FORP=0TO13:M(P+1,I)=-((XAN
D2^(13-P))>0):NEXTP,I
90 FORI=1TO6:FORP=0TO15:IFM(P,I-1)=1 AND
M(P,I)=0 THEN M(P,I)=2
100 NEXTP,I
110 FORX=0TO7:READP:I=PMOD16:P=P¥16:M(I,
P)=XMOD4+4:NEXT
120 DATA 0,12,4,3,5,4,6,5,7,6,10,1,6
130 DATA 00C0,00C0,0C0C,0C0C,00C0,00C0
140 DATA 22,102,25,105,50,66,61,77,0
150 DATA 0020,3F3A,1122,1122,1D3E,0000
160 DATA 97,67,58,26,27,59,51,81,0
170 DATA 0224,02A4,0A80,0AE0,0824,0824
180 DATA 97,88,24,40,56,106,30,110,0
190 DATA 0000,0120,0BF4,1D2E,0804,0000
200 DATA 74,69,52,59,88,87,104,103,0
210 DATA 1555,0000,1555,1555,0000,1555
220 DATA 23,25,27,29,103,105,107,109,1
230 FORCY=0TO7:FORCX=0TO15:N=128+8*M(CX,
CY):GOSUB440:NEXTCX,CY
240 SPRITE$(0)="<n^° "+CHR$(255)+"~~<":PU
TSPRITE0,(255,0),15,0
250 S(0,0)=0:S(0,1)=-1:S(1,0)=1:S(1,1)=0
260 S(2,0)=0:S(2,1)=1:S(3,0)=-1:S(3,1)=0
270 XX=20:YY=20:X=-2:Y=3:CX=6:CY=1:CC=3:
SP=M(CX,CY):N=152:GOSUB440:M(CX,CY)=1
280 TM=150:ONINTERVAL=30 GOSUB500
290 BA=0:INTERVAL ON
300 I=STICK(0):IFI>0THEN450
310 X0=(XX+X)¥16:Y0=(YY+Y)¥16
320 IFM(X0,Y0)<>1THEN370
330 X1=XX¥16:Y1=YY¥16:I=X:P=Y
340 X=X*(1+(M(X0,Y1)=1)*2)
350 Y=Y*(1+(M(X1,Y0)=1)*2)
360 IFX=IANDY=PTHENELSEGOSUB530
370 XX=XX+X:YY=YY+Y
380 PUTSPRITE0,(XX-3,YY-4),CC
390 IFM(X0,Y0)-1<>CCTHEN300
400 BA=BA+1:SWAPCX,X0:SWAPCY,Y0
410 N=-(M(CX,CY-1)=1)*2:M(CX,CY)=N:N=N*8
+128:GOSUB440
420 GOSUB560:SWAPCX,X0:SWAPCY,Y0:IFBA=8T
HENELSE300
430 A$="   NICE!!  ":GOSUB550:GOTO480
440 FORI=0TO1:P=&H1800+(CX+32*CY)*2+32*I
:VPOKEP,N:VPOKEP+1,N:NEXTI:RETURN
450 I=I¥2:X0=CX+S(I,0):Y0=CY+S(I,1):IFM(
X0,Y0)=1OR(X0=XX¥16 AND Y0=YY¥16)THEN310
460 N=SP*8+128:GOSUB440:M(CX,CY)=SP:CX=X
0:CY=Y0:SP=M(CX,CY):N=152:GOSUB440
470 M(CX,CY)=1:CC=(CC-2)MOD4+3:GOTO310
480 INTERVAL OFF:LOCATE10,9:PRINTA$
490 A$=INKEY$:IFA$<>" "THEN490 ELSE READ
I:IFI=1THEN RUN ELSE CLS:GOTO 80
500 TM=TM-1:LOCATE12,18:PRINT"TIME";TM;"
 ":IFTM>0THENRETURN
510 RETURN520
520 A$=" GAME OVER ":GOSUB540:GOTO480
530 PLAY "S0M2000O6C32":RETURN
540 PLAY "V13O1L32G#GV14F#FV15ED#DC#C4":
RETURN
550 PLAY "S12M16O3L16CR16CR16CR16D2    ":
RETURN
560 PLAY "V15L32O2GCV13C":RETURN
```

## ☆アートマン　LIST

```
10 DEFINTA-Z:COLOR14,0,0:PRINT"BSAVE ﾀｲﾌ
ﾟ ﾉ FILEｦ ｼﾖｳ。":INPUT"FILE NAME =>";N$
20 PRINT:INPUT"     1-BOKASI 2-KAITEN (1o
r2)";I:IFI=2THEN270
30 INPUT"     * ﾎﾞｶｼ ﾉ ﾊﾟﾗﾒｰﾀｰ (1-8)";I2
40 SCREEN8:SETPAGE1,1:BLOADN$,S
50 A$=CHR$(0):A$=A$+A$:A$=A$+A$
60 SPRITE$(0)="みたﾀ♠":X=100:Y=100
70 ST(0,0)=0:ST(0,1)=-1:ST(1,0)=1:ST(1,1
)=0:ST(2,0)=0:ST(2,1)=1:ST(3,0)=-1:ST(3,
1)=0:PUTSPRITE0,(100,99),15,0:PUTSPRITE1
,(0,216),15,0
80 GOSUB260:IFSTRIG(0)=0THEN80
90 IFSTRIG(0)THEN90ELSEI0=X:I1=Y
100 FORI=0TO1:LINE(I0,I1)-(X,Y),255,B,XO
R:NEXT:I=STICK(0):IFSTRIG(0)THEN120
110 IFI=0THEN100 ELSEI=I¥2:X=X+ST(I,0):Y
=Y+ST(I,1):PUTSPRITE0,(X,Y-1):GOTO100
120 IFI0>XTHENSWAPI0,X
130 IFI1>YTHENSWAPI1,Y
140 _TURBOON(X,Y,I0,I1,I2)
150 Z=45-3*I2:FORQ=I0TOX:FORW=I1TOY
160 I=POINT(Q,W)
170 FORK=-1TO1STEP2:FORL=-1TO1STEP2
180 P=POINT(Q+K,W+L):P=((P¥32+I¥32)*10¥Z
)*32+(((PMOD32)¥4+(IMOD32)¥4)*10¥Z)*4+(P
MOD4+IMOD4)*10¥Z
190 J=POINT(Q+K,W):IF J¥32+(JMOD32)¥4+JM
OD4>P¥32+(PMOD32)¥4+PMOD4 THEN ELSE PSET
(Q+K,W),P
200 J=POINT(Q,W+L):IF J¥32+(JMOD32)¥4+JM
OD4>P¥32+(PMOD32)¥4+PMOD4 THEN ELSE PSET
(Q,W+L),P
210 NEXTL:NEXTK:NEXTW:NEXTQ
220 _TURBOOFF
230 A$=INKEY$:IFA$<>"" THEN230
240 SCREEN0:INPUT"SAVE FILE NAME=";N$
250 SCREEN8:SETPAGE1,1:BSAVE N$,0,256*21
2,S:END
260 I=STICK(0):IFI=0THENRETURN ELSEI=I¥2
:X=X+ST(I,0):Y=Y+ST(I,1):PUTSPRITE0,(X,Y
-1),15,0:RETURN
270 '─────────────
280 PRINT"[ｶｰｿﾙ] ｳｴ,ｼﾀ  = ﾀﾃﾆ ｶｲﾃﾝ"
```

```
290 PRINT"        ミギ",ヒダ"リ= ヨコニ"
300 PRINT"[ INS ]  = ヒダ"リニ カイテン"
310 PRINT"[ DEL ]  = ミギ"ニ"
320 PRINT"[ BS  ]  = サゲ"ル"
330 PRINT"[SPASE]  = マエニ モッテクル"
340 PRINT"[RETURN] = START!!":PRINT
350 DIMCC(7):INPUT"     1-SLOW   2-FAST
 (1or2)";CC(7):SCREEN8:SETPAGE1,1:BLOADN
$,S:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0
360 CLS:N=7:I2=0:PUTSPRITE0,(0,216)
370 DEFSNGA,B:FORI=0TO4:CC(I)=0:NEXT:CC(
5)=280:GOTO490
380 A$=INPUT$(1):IFA$=CHR$(13)THEN550
390 IFA$=CHR$(127)THENI2=-3:GOTO480
400 IFA$=CHR$(18)THENI2= 3:GOTO480
410 IFA$=CHR$(32)THENI2= 6:GOTO480
420 IFA$=CHR$( 8)THENI2=-6:GOTO480
430 IFA$=CHR$(29)THENI2=-2:GOTO480
440 IFA$=CHR$(28)THENI2= 2:GOTO480
450 IFA$=CHR$(30)THENI2=-1:GOTO480
460 IFA$=CHR$(31)THENI2= 1:GOTO480
470 GOTO380
480 I=SGN(I2):I2=ABS(I2)-1:CC(I2)=CC(I2)
+20*I:IFABS(CC(I2))>140 AND I2<>5THEN CC
(I2)=SGN(CC(I2))*140
490 _TURBOON(CC())
500 DIMA(4),B(4):RESTORE520:FORP=0TO3:RE
ADI,I0:GOSUB510:A(P)=M:B(P)=N:NEXTP:A(4)
=A(0):B(4)=B(0):CLS:FORI=0TO3:LINE(A(I)*
.88+128,B(I)+106)-(A(I+1)*.88+128,B(I+1)
+106),255-I*8:NEXTI:LINE(0,106)-(255,106
),120:LINE(128,0)-(128,211),120:END
510 F=CC(5)+SIN(CC(1)/100)*I+SIN(CC(0)/1
00)*I0+100:N=(COS(CC(0)/100)*COS(CC(2)/1
00)*I0-SIN(CC(2)/100)*I)*100/F:M=(SIN(CC
(2)/100)*I0+COS(CC(2)/100)*COS(CC(1)/100
)*I)*100/F:RETURN
520 DATA245,205,245,-205,-245,-205,-245,
205
530 _TURBOOFF
540 GOTO380
550 _TURBOON(CC())
560 DIMA(2),B(2):A(0)=SIN(CC(0)/100):B(0
)=COS(CC(0)/100):A(1)=SIN(CC(1)/100):B(1
)=COS(CC(1)/100):A(2)=SIN(CC(2)/100):B(2
)=COS(CC(2)/100):CLS
570 FORI=-245TO245STEPCC(7):FORI0=-205TO
205STEPCC(7):GOSUB590:SETPAGE,0:P=POINT(
I¥2+128,I0¥2+106):SETPAGE,1:M=M+128:N=N+
106:IFPOINT(M,N)=0THENPSET(M*.88,N),P
580 IFINKEY$=CHR$(27)THENENDELSENEXTI0:N
EXTI:END
590 F=CC(5)+A(1)*I+A(0)*I0+100
600 N=(B(0)*B(2)*I0-A(2)*I)*100/F
610 M=(A(2)*I0+B(2)*B(1)*I)*100/F:RETURN
620 _TURBOOFF
630 A$=INKEY$:IFA$<>"" THEN630
640 SCREEN0:INPUT"SAVE FILE NAME=";N$
650 SCREEN8:SETPAGE1,1:BSAVE N$,0,256*21
2,S:END
```

## ※フェイス LIST

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1):CALL VOICE(@5,@5)
:SCREEN1,0
20 WIDTH 32:DEFINT A-Z:COLOR 1,15,14:KEY
OFF:DEFFNR(X,Y)=((X>255)-(X<0))OR((Y>191
)-(Y<0))
30 FOR I=0 TO 1:A$="":FOR J=0 TO 7:READ
B$:A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$)):NEXT
40 SPRITE$(I)=A$:NEXT
50 FOR I=776 TO 903:READ A$:VPOKE I,VAL(
"&h"+A$):NEXT
60 FOR I=384 TO 463:READ A$:VPOKE I,VAL(
"&H"+A$):NEXT
70 GOSUB 590:RESTORE 740:FOR I=520 TO 72
7:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
80 CALL PLAY(0,A):IF A=0 THEN GOSUB870 E
LSE 80
90 REM +++++
100 GOSUB 540:SG=1
110 FOR I=7 TO 16:LOCATE 11,I:PRINT STRI
NG$(10,"a"):NEXT
120 FOR I=8 TO 15:LOCATE 12,I:PRINT STRI
NG$(8,"f"):NEXT
130 ST=0
140 RESTORE 630:IF SG<>1 THEN FOR I=1 TO
 (SG-1)*9:READ A$:NEXT
150 FORI=8TO15:READ B$:A$=BIN$(VAL("&H"+
B$)):B=LEN(A$):FORJ=1TOB:LOCATE 19-B+J,I
:Z=VAL(MID$(A$,J,1)):PRINT CHR$(102-Z*4)
:ST=ST+Z:NEXT:NEXT:READ CO
160 LOCATE 9,10:PRINT "i";CHR$(29);CHR$(
31);"c":LOCATE 22,11:PRINT "d"
170 LOCATE 12,18:PRINT USING "FLOOR ##";
SG:LOCATE 12,19:PRINT "STEP   0"
180 LOCATE 11,3:PRINT" i mnop i":X=13:Y=
5:FL=99:
190 S=STICK(0):XX=(S=3)*(X<255)-(S=7)*(X
>0):YY=(S=5)*(Y<191)-(S=1)*(Y>0):X=X+XX:
Y=Y+YY
200 PUTSPRITE0,(X*8+3,Y*8+3),1,0:PUTSPRI
TE1,(X*8+3,Y*8+3),8,1
210 P=VPEEK(&H1800+X+Y*32)
220 IF STRIG(0) THEN 250
230 LOCATE 12,19:PRINT USING "STEP ###";
CO
240 GOTO 190
250 IF P=99 OR P=100 THEN LOCATE (FL-99)
*13+9,10:PRINT " ":FL=P:ON P-98 GOSUB 57
0,580:LOCATE (FL-99)*13+9,10:PRINT"i":GO
TO 230
260 IF P=98 THEN CO=CO-1:LOCATE X,Y:PRIN
T "f":GOSUB 550:ST=ST-1:ON FL-98 GOSUB 2
80,290
270 GOTO 190
280 X1=X-1:X2=X+1:Y1=Y:Y2=Y:GOTO 300
290 X1=X:X2=X:Y1=Y-1:Y2=Y+1
300 FOR I=X1 TO X2 STEP 2:FOR J=Y1 TO Y2
 STEP 2:Q=VPEEK(&H1800+I+J*32)
310 IF Q=98 THEN FOR K=106 TO 108:LOCATE
 I,J:PRINT CHR$(K):FOR L=0 TO 250:NEXT:N
EXT:LOCATE I,J:PRINT "f":ST=ST-1:GOTO 34
0
320 LOCATE I,J:PRINT "b":ST=ST+1
330 IF Q=97 THEN GOSUB 560:LOCATE I,J:PR
INT "a":LOCATE X,Y:PRINT "b"
340 NEXT:NEXT
350 IF CO<1 THEN GOTO 900
360 IF ST THEN RETURN
370 GOSUB 600:CLS:SG=SG+1:IF SG>10 THEN
950 ELSE 110
380 REM +++++
390 DATA FE,84,88,90,A0,C0,80,00,00,78,7
0,60,40,00,00,00
400 DATA EE,55,BB,00,BB,55,EE,00,3C,7A,F
D,FD,FF,FF,7E,3C
410 DATA 44,C6,EE,6C,38,54,AA,44,62,F5,3
A,0C,3A,F5,62,00
420 DATA 99,66,66,99,99,66,66,99,10,38,6
C,D6,6B,36,1C,08
430 DATA DB,DF,02,DB,DB,40,FB,DB,AA,AA,A
A,AA,55,55,55,55
440 DATA 7E,81,A5,81,BD,99,42,3C,2C,1A,5
7,3A,6E,B4,42,2C
```

```
450 DATA 24,42,90,45,A8,12,A8,12,42,10,8
4,20,02,14,80,22
460 DATA 78,86,08,70,1C,A8,40,00,00,38,4
4,84,88,9A,6C,00
470 DATA 00,38,44,88,80,42,3C,00,38,44,7
0,48,B0,84,78,00
480 DATA 00,70,88,98,A8,C8,70,00,00,60,2
0,20,20,20,F8,00
490 DATA 00,70,88,08,70,80,F8,00,00,70,8
8,30,08,88,70,00
500 DATA 00,30,50,90,90,F8,10,00,00,F8,8
0,F0,08,08,F0,00
510 DATA 00,70,80,F0,88,88,70,00,00,F8,0
8,10,10,20,20,00
520 DATA 00,70,88,70,88,88,70,00,00,70,8
8,88,78,08,70,00
530 REM +++++
540 CALL TEMPER(21):PLAY #2,"@5T230L4V15
O5CC.E8CDC.F8DG.E8FDC1","@5T230V15O5L4EE
.G8EFE.A8FB.G8AFE1":CALL TEMPER(9):RETUR
N
550 PLAY #2,"@5O6T230V15D4.":FOR M=459 T
O 410 STEP-1:CALL PITCH(M):NEXT:CALL PIT
CH(440):RETURN
560 PLAY #2,"@5O6T230V15D4.":FOR M=410 T
O 459:CALL PITCH(M):NEXT:CALL PITCH(440)
:RETURN
570 PLAY #2,"@1T200O5C8","@1T200O5G8":RE
TURN
580 PLAY #2,"@1T200O4B8","@1T200O5D8":RE
TURN
590 PLAY #2,"@5O4V15T120L8F4C4FCDEG4C4GC
DEG4C4GCDEF2","@17O6V10T120L8F4C4FCDEG4C
4GCDEG4C4GCDEF2","B8SH8B8HS8B8HS8B8HS8B8
HS8B8HS8B8HS8HS8HS8B8HS8B8HS8B8HS16HS16H
S8HS8CB!2":RETURN
600 PLAY #2,"@5T125V15L16O5GGR16GG4AAR16
AG4BBBR16BR4","@5T125V15L16O5BBR16B16R4>
CCR16C16R4DDDR16DR4":RETURN
610 PLAY #2,"@0T150V15L4O3A>CDF#AF#DC<BA
G3A2B1.":RETURN
620 REM +++++
630 DATA 00,8A,84,FA,00,00,53,00,10
640 DATA 3C,87,7B,CC,05,43,88,9E,70
650 DATA 5A,EF,7C,22,FA,CD,C9,D5,40
660 DATA 62,08,4E,33,FE,50,F1,C2,60
670 DATA 40,00,00,00,00,00,00,02,07
680 DATA 00,00,78,04,7C,84,7C,00,23
690 DATA AA,55,AA,55,AA,55,AA,5D,80
700 DATA 3C,42,81,81,81,81,42,3C,24
710 DATA 20,09,10,28,14,08,90,04,28
720 DATA 7E,81,A5,81,BD,99,42,3C,35
730 REM +++++
740 DATA 00,00,78,04,7C,84,7C,00,00,80,F
8,84,84,84,F8,00
750 DATA 00,00,7C,80,80,80,7C,00,00,04,7
C,84,84,84,7C,00
760 DATA 00,00,78,84,FC,80,7C,00,00,1C,2
0,20,FC,20,20,00
770 DATA 00,00,7C,84,84,7C,04,F8,00,80,8
0,F8,84,84,84,00
780 DATA 00,20,00,20,20,20,20,00,00,08,0
0,08,08,88,88,70
790 DATA 00,80,98,A0,C0,A0,9C,00,20,20,2
0,20,20,20,18,00
800 DATA 00,00,F8,A4,A4,A4,A4,00,00,00,F
8,84,84,84,84,00
810 DATA 00,00,78,84,84,84,78,00,00,00,F
8,84,84,F8,80,80
820 DATA 00,00,7C,84,84,7C,04,04,00,00,7
8,44,44,40,40,00
830 DATA 00,00,78,80,78,04,FC,00,00,20,F
C,20,20,20,1C,00
840 DATA 00,00,84,84,84,84,78,00,00,00,8
4,84,48,48,30,00
850 DATA 00,00,84,A4,A4,A4,58,00,00,00,8
C,50,20,50,8C,00
860 DATA 00,00,84,84,84,7C,04,F8,00,00,F
C,04,78,80,FC,00
870 REM +++++
880 LOCATE 12,9:PRINT"i mnop i":LOCATE 5
,18:PRINT "MUKOUZUNE PROJECT 1989":LOCAT
E  9,20:PRINT "PUSH SPACE KEY!"
890 IF STRIG(0) THEN CLS:RETURN ELSE 890
900 REM +++++
910 GOSUB 550:GOSUB 560:GOSUB 550:GOSUB
560:GOSUB 550
920 CLS:LOCATE 10,9:PRINT "i GAME OVER i
":GOSUB 610:FOR I=0 TO 2000:NEXT
930 LOCATE 9,20:PRINT "PUSH SPACE KEY!":
IF STRIG(0)=0 THEN 930
940 CLS:IF STICK(0)<>5 THEN 100 ELSE GOS
UB 540:GOTO 110
950 CALL PLAY(0,A):IF A THEN 950 ELSE CL
S:LOCATE 5,12:PRINT"i CONGURATULATIONS!
i"
960 LOCATE 10,20:PRINT"SEE YOU SOON!"
970 FOR I=0 TO 1:PLAY #2,"@5O4V15T120L8C
DEF4C4FCDEG4C4GCDEG4C4GCDEF2R8","@17O6V1
0T120L8CDEF4C4FCDEG4C4GCDEG4C4GCDEF2R8",
"C8C8C8B8SH8B8HS8B8HS8B8HS8B8HS8B8HS8B8H
S8HS8HS8B8HS8B8HS8B8HS16HS16HS8HS8CB!2":
NEXT
980 END
```

# ☀ランナー LIST

```
10 CLEAR256,&H8FFF:DEFINTA-Z:KEYOFF
20 SCREEN1,0:COLOR15,0,0:WIDTH32
30 DEFUSR=&H9000:DEFFNT(I)=(I+4)AND63
40 LOCATE9,10:PRINT"[0=NORMAL]"
50 LOCATE9,11:PRINT"[1= HIGH ]"
60 LOCATE10,13:PRINT"HIT 0or1KEY!"
70 A$=INKEY$:IFA$=""THEN70
80 IFA$="0"THENLV=3:GOTO100
90 IFA$="1"THENLV=2ELSE70
100 CLS:LOCATE2,6:PRINT"WIND":LOCATE2,21
110 PRINT"START ──────────> GOAL"
120 FORN=145TO154:FORI=0TO7:READA$:P=VAL
("&H"+A$):VPOKEN*8+I,P:NEXTI,N:I=&H9000
130 READA$:P=VAL("&H"+A$):POKEI,P:I=I+1:
IFP<255THEN130
140 PLAY"V15","S0M4000L16O4","S0O5L16":R
EADA$:VPOKE&H2012,33:VPOKE&H2013,97
150 FORI=1TO1:LOCATE0,4+I*8:PRINTA$:NEXT
160 FORP=0TO3:B$="":FORI=0TO7:READA$:B$=
B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTI
170 SPRITE$(P)=B$:NEXTP
180 FORI=0TO7:A$(I)=MID$("ADECGFEG",I+1,
1):B$(I)=MID$("EFEGEFEG",I+1,1):NEXT
190 PUTSPRITE0,(130,118),7,0:PUTSPRITE1,
(130,118),15,0:ET=0:PT=0
200 N=0:ONINTERVAL=8GOSUB410:INTERVALON
210 '────── MAIN ──────
220 ET=ET+1:PT=PT+1
230 IF WD+LV<ET THEN290GOTO220
240 IFF>0THENGOSUB340:GOTO220
250 IFSTRIG(0)=0THEN220
260 IFSTRIG(0)THEN260
270 IFWD>PTTHENF=20:GOTO220
280 PL=1:I=USR(0):GOSUB310:PT=0:GOTO370
290 PL=0:GOSUB310:I=130-DS(0)+DS(1)
300 IF I*(255-I)<0 THEN 380 ELSE VPOKE &
H1B01,I:ET=0:GOTO 360
```

```
310 SP(PL)=(SP(PL)+1)MOD4
320 VPOKE&H1B02+4*PL,SP(PL)
330 DS(PL)=DS(PL)+8:RETURN
340 F=F-1:VPOKE &H1B04,98+ABS(F-10)*2
350 PT=WD:RETURN
360 WD=ABS(SGN(I-130)+WD):IFWD=10 THENWD
=9:GOTO220ELSELOCATE7,6:FORI=0TOWD:PRINT
">";:NEXT:PRINT" ":GOTO220
370 LOCATE 8+DS(1)¥50,21:PRINT">":IF DS(
1)=752 THEN 380 ELSE220
380 INTERVAL OFF:PLAY"S0M500004L8GG403B4
04C4":FORI=0TO4000:NEXT:SOUND6,210:SOUND
7,&B111:PLAY"V15C2A2G2"
390 LOCATE12,8:IFDS(1)>DS(0)THENPRINT"
 WIN!!"ELSEPRINT"GAME OVER"
400 FORI=0TO8000:NEXTI:BEEP:RUN
410 TM=(TM+8)MOD64:Y=TM¥8:PLAY"V15",A$(Y
),B$(Y):RETURN
420 DATA 0F,3F,7F,7F,FF,FF,7F,FF,A0,88,C
4,82,C1,E1,C2,E1,FF,FF,7F,FF,FF,7F,FF,FF
,E1,C2,E1,E1,C2,E1,C2,C1,FF,7F,FF,7D,FF,
54,3A,0F
430 DATA C2,C1,83,82,41,82,4C,F0,00,00,0
0,10,5A,3C,3C,00,03,03,03,07,07,07,0F,00
,C0,C0,C0,E0,E0,E0,F0,00,FE,FE,FE,00,F7,
F7,F7,00
440 DATA 06,06,21,80,19,C5,11,00,9F,01,2
0,00,E5,CD,59,00,D1,D5,13,21,00,9F,01,1F
,00,CD,5C,00,3A,1F,9F,E1,CD,4D,00,01,20,
00,09,C1,10,DB,C9,FF
450 DATA"          あいあいあい              あいあい    あ
い あい  うえうえうえあい      あい     あいうえうえ あいうえ おか   おか
おかおかおか     おか     おかおかおか おかおかきくけき くけくけくけくけ き
きくけ き くけくけくけきくけくけこここここここここここここここここここここ
こここここここここ こここ  こここ こここここここ  こここここここここ   ここ
こ
460 DATA 00,18,18,5E,3A,18,38,2C,18,38,1
8,1C,38,18,28,1C,00,18,18,5E,3A,18,28,2E
,18,38,18,1C,38,18,28,1C
```

## 数字ならべ LIST

```
1000 COLOR 15,1,4:KEY OFF
1010 SCREEN 1,0,0:WIDTH 22
1020 DEFINT A-Z:DIM C(7,3),D(9),T(8)
1030 R=RND(-TIME)
1040 FOR I=384 TO 503
1050  READ K$
1060  VPOKE I,VAL("&H"+K$)
1070 NEXT I
1080 FOR I=520 TO 983
1090  VPOKE I,(VPEEK(I)¥2)
1100 NEXT I
1110 FOR I=0 TO 7
1120  FOR J=1 TO 3
1130   READ C(I,J)
1140  NEXT J
1150 NEXT I
1160 FOR I=1 TO 9:D(I)=0:NEXT I
1170 RESTORE 1830
1180 FOR I=3 TO 21
1190  READ K$
1200  LOCATE 0,I:PRINT K$
1210 NEXT I
1220 FOR I=0 TO 8
1230  IF S>T(I) THEN SWAP S,T(I)
1240  LOCATE 15,I+12
1250  PRINT USING "####";T(I)
1260 NEXT I
1270 G=10:S=0
1280 LOCATE 16,4:PRINT USING "###";G
1290 LOCATE 10,6:PRINT USING "####";S
1300 FOR I=2 TO 0 STEP -1
1310  FOR J=1 TO 3
1320 LOCATE J*2-1,8-I*2
1330   PRINT USING "#";D(I*3+J)
1340  NEXT J
1350 NEXT I
1360 B=0:E=0:R=RND(1)*9+1
1370 LOCATE 7,13:PRINT USING "#";R
1380 LOCATE 0,0:K$=INPUT$(1):A=VAL(K$)
1390 IF A=0 THEN 1380
1400 IF D(A)=0 THEN D(A)=R ELSE 1380
1410 FOR I=0 TO 7
1420  C(I,0)=0
1430  FOR J=1 TO 3
1440   C(I,0)=C(I,0)+D(C(I,J))
1450  NEXT J
1460 NEXT I
1470 FOR I=0 TO 7
1480  IF (C(I,0) MOD 10)<>0 THEN 1530
1490  FOR J=1 TO 3
1500   D(C(I,J))=0
1510  NEXT J
1520  B=B+C(I,0)¥10+(I>=6)*(C(I,0)<>0)
1530 NEXT I
1540 P=2^(B-1)*(B<>0):S=S-P:G=G-1-P
1550 FOR I=1 TO 9
1560  E=E-(D(I)=0)
1570 NEXT I
1580 IF G>=0 AND E>0 THEN 1280
1590 LOCATE 0,17:PRINT "Game over"
1600 LOCATE 0,19:PRINT "Hit"
1610 LOCATE 3,20:PRINT "any"
1620 LOCATE 6,21:PRINT "key!"
1630 A$=INPUT$(1)
1640 GOTO 1160
1650 END
1660 DATA 3C,42,42,00,42,42,3C,00
1670 DATA 00,02,02,00,02,02,00,00
1680 DATA 3C,02,02,3C,40,40,3C,00
1690 DATA 3C,02,02,3C,02,02,3C,00
1700 DATA 00,42,42,3C,02,02,00,00
1710 DATA 3C,40,40,3C,02,02,3C,00
1720 DATA 3C,40,40,3C,42,42,3C,00
1730 DATA 3C,42,42,00,02,02,00,00
1740 DATA 3C,42,42,3C,42,42,3C,00
1750 DATA 3C,42,42,3C,02,02,3C,00
1760 DATA 7E,7E,7E,7E,7E,7E,7E,00
1770 DATA 06,1E,3E,3E,7E,7E,7E,00
1780 DATA 60,78,7C,7C,7E,7E,7E,00
1790 DATA 7E,7E,7E,3E,3E,1E,06,00
1800 DATA 7E,7E,7E,7C,7C,78,60,00
1810 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,1,4,7
1820 DATA 2,5,8,3,6,9,1,5,9,3,5,7
1830 DATA ";::::::<  ;::::::::::<"
1840 DATA "::::::::  : Last.::: :"
1850 DATA "::::::::  ::::::::::::"
1860 DATA "::::::::  :::::Points:"
1870 DATA "::::::::  =::::::::::>"
1880 DATA "::::::::              "
1890 DATA "=:::::>   ;:::::::::<"
1900 DATA "           :BestPoint:"
1910 DATA "           :::::::::::"
1920 DATA ";::::::::< ::1 -::::::"
1930 DATA ":Number:: ::2 -::::::"
1940 DATA ":::::::::: ::3 -::::::"
1950 DATA ":Where ?: ::4 -::::::"
1960 DATA "=::::::::> ::5 -::::::"
1970 DATA "           ::6 -::::::"
1980 DATA "           ::7 -::::::"
1990 DATA "           ::8 -::::::"
2000 DATA "           ::9 -::::::"
2010 DATA "           =:::::::::>"
```

# 特集 漢字シューティング LIST

```
100 '初期設定
110 CALL KANJI0:CLEAR 100,&HBFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF
120 CALL CLS:LOCATE 7,6:PRINT"JUST A MOMENT!"
130 DEF USR=&HC002:HS=1000
140 'マシン語書き込み
150 RESTORE 570:FOR I=&HC000 TO&HC9F8:READ K$:K=VAL("&H"+K$):POKE I,K:NEXT
160 'ゲーム・スタート時の設定
170 NO=3:POKE &HC000,0:POKE &HC001,0
180 'ゲーム・スタート画面表示
190 SCREEN 1:WIDTH 32:KEY OFF:COLOR 15,0,0:CALL CLS
200 SC=PEEK(&HC000)*10+PEEK(&HC001)*2560
210 LOCATE 5,4:PRINT"HI-SCORE:";HS
220 LOCATE 8,6:PRINT"SCORE:";SC
230 LOCATE 9,8:PRINT"REST:";NO
240 'キー入力待ち
250 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 250
260 'ゲーム実行時の設定
270 SCREEN 8,2,0:SET SCROLL 0,0,1,0:SET PAGE 0,1:CALL CLS:COLOR 255
280 'スプライト・パターンデータ書き込み
290 LOCATE 0,0:PRINT"号矢金弾◎爆発☆★ゲロ木村屋馬鹿"
300 'スプライト・カラーデータ書き込み
310 RESTORE 540:FOR I=0 TO15:READ A:FOR J=0 TO15:VPOKE &H2000+I*16+J,A:NEXT J,I
320 '背景画面表示
330 SET PAGE 0,0:CALL CLS
340 LOCATE 4,1:PRINT"雲雲"
350 LOCATE 13,2:PRINT"雲雲":COLOR 192
360 LOCATE 0,7:PRINT"      山"
370 LOCATE 0,8:PRINT"     山山"
380 LOCATE 0,9:PRINT"    山山山山"
390 LOCATE 0,10:PRINT"   山山山山山山山"
400 LOCATE 0,11:PRINT"山山山山山山山山山山     家 木"
410 LINE(0,176)-(255,211),116,BF
420 'ゲーム実行
430 A=USR(0)
440 NO=NO-1:IF NO>0 THEN 190
450 'ゲーム終了
460 SCREEN 1:WIDTH 32:COLOR 15,0,0:CALL CLS
470 SC=PEEK(&HC000)*10+PEEK(&HC001)*2560
480 LOCATE 9,4:PRINT"GAME OVER"
490 LOCATE 5,7:PRINT"HI-SCORE:";HS
500 LOCATE 8,9:PRINT"SCORE:";SC
510 IF SC>HS THEN HS=SC
520 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 520 ELSE 170
530 'スプライト・カラーデータ
540 DATA&h2f,&h2f,&h2f,&h2d,&h2e,&h2a,&h2a,&h2e,&h2e,&h28
550 DATA&h28,&h2c,&h2c,&h2c,&h29,&h29
560 'マシン語
570 DATA00,00,21,9F,FD,11,86,CA,01,05,00,ED,B0,F3,3E,C3,32,9F,FD,21,25,C9,22,A0
580 DATAFD,ED,73,79,CA,FB,CD,56,C0,CD,A6,C3,CD,C8,C3,CD,9E,C8,06,02,CD,4A,C0,CD
590 DATA19,C8,3A,8C,CA,B7,20,E9,F3,21,86,CA,11,9F,FD,01,05,00,ED,B0,FB,ED,7B,79
```

```
600 DATACA,C9,FB,3A,7F,CA,B8,38,F9,AF,32,7F,CA,C9,CD,41,00,AF,32,F5,FA,32,7F,CA
610 DATA32,85,CA,3E,30,32,8B,CA,21,8C,CA,11,8D,CA,01,3F,02,36,00,ED,B0,3E,01,32
620 DATA8C,CA,CD,81,C0,CD,44,00,C9,DD,21,00,F0,21,00,00,06,10,C5,CD,92,C0,C1,10
630 DATAF9,C9,3E,01,32,F6,FA,FD,21,F9,C9,CD,BC,C0,CD,BC,C0,E5,DD,E5,D1,21,F9,C9
640 DATA01,20,00,DD,09,DD,E5,AF,32,F6,FA,F3,CD,5C,00,FB,DD,E1,E1,C9,0E,10,1E,00
650 DATA06,08,CB,23,F3,CD,74,01,FB,B7,28,02,CB,C3,23,10,F1,FD,73,00,FD,23,11,F8
660 DATA00,19,0D,20,E1,11,08,F0,19,C9,DD,CB,09,7E,C4,64,C1,DD,CB,09,76,C4,6C,C1
670 DATADD,CB,09,6E,C4,74,C1,DD,CB,09,66,C4,B1,C1,DD,CB,09,5E,C4,F2,C1,2A,82,CA
680 DATADD,7E,04,07,DD,7E,03,8F,77,23,DD,7E,02,07,DD,7E,01,8F,77,23,DD,7E,0A,77
690 DATA23,23,DD,CB,09,46,20,0B,3A,81,CA,3C,32,81,CA,22,82,CA.C9,E5,FD,E1,FD,7E
700 DATAFC.FD,77,00,FD,77,04,FD,7E,FD,C6,10,FD,77,01,C6,10,FD,77,05,FD,7E,FE,C6
710 DATA04,FD,77,02,C6,04,FD,77,06,01,08,00,09,3A,81,CA,C6,03,18,C8,DD,46.08,DD
720 DATA4E,07,18.32,DD,46,06,DD,4E,05,18,67,DD.35,1B,20,EB,DD,66,1D.DD,6E,1C,7E
730 DATAB7,20,07,DD,66,1F,DD,6E,1E,7E,23,DD,77,1B,0E,00,46,23,DD,74,1D,DD.75.1C
740 DATADD,70,08,DD,71,07,DD,66,03,DD,6E,04,09,DD,74,03,DD,75,04,7C,FE,6A,30,3C
750 DATAC9,DD,35,16,20,B6,DD,66,18,DD,6E,17,7E,B7,20,07,DD,66,1A,DD,6E,19,7E,23
760 DATADD,77,16,0E,00,46,23,DD,74,18,DD,75,17,DD,70,06,DD,71,05,DD,66,01,DD,6E
770 DATA02,09,DD,74,01,DD,75,02,7C,FE,80,D8,F1,DD,36,00,00,C9,DD,35,11,C0,DD,66
780 DATA13,DD,6E,12,7E,B7,20,07,DD,66,15,DD,6E,14,7E,23,DD,77,11,7E,23,DD,77,0A
790 DATADD,74,13,DD,75,12,C9,4F,87,87,16,00,5F,21,61,C2,19,5E,23,56,23,7E,23,66
800 DATA6F,CB,79,28,08.CD,4A,C2,EB,CD,4A,C2,EB,E5,CD,57,C2,DD,74,06,DD,75,05,D1
810 DATACD,57,C2,DD,74,08,DD,75,07,C9,ED,5F,E6,1E,D6,0F,4F,3E,00,9F,47,09,C9,DD
820 DATA46,0B,21;00,00,19,10,FD,C9,00,00,80,FF,30,00,8A,FF,5A,00,A6,FF,76,00,D0
830 DATAFF,80,00,00,00,76,00,30,00,5A,00,5A,00,30,00,76,00,00,00,80,00,D0,FF,76
840 DATA00,A6,FF,5A,00,8A,FF,30,00,80,FF,00,00,8A,FF,D0,FF,A6,FF,A6,FF,D0,FF,8A
850 DATAFF,C5,CD,21,C3,C1,06,0E,FD,21,0C,CB,C5,FD,7E,00,B9,38,05,CD,EE,C2,30,09
860 DATA01,20,00,FD,09,C1,10,EC,C9,C1,DD,7E,00,E6,7F,DD,77,10,16,00,5F,21,87,C3
870 DATA19,7E,DD,77,00,FD,7E,00,E6,7F,FD,77,10,5F,21,87,C3,19,7E,FD,77,00,2A,00
880 DATAC0,23,22,00,C0,C9,06,00,FD,4E,0A,21,44,C3,09,FD,7E,03,4F,86,23,BA,30,06
890 DATA7E,81,BA,30,05,C9,47,7B,B8,D8,23,FD,7E,01,4F,86,23,D9,BA,30,07,D9,7E,81
900 DATAD9,BA,D9,C9,47,7B,B8,D9,C9,06,00,DD,4E,0A,21,44,C3,09,DD,7E,03,4F,86,23
910 DATA57,79,86,23,5F,DD,7E,01,4F,86,23,08,79,86,D9,5F,08,57,D9,C9,00,07,00,17
920 DATA00,07,00,17,00,07,00,17,01,06,01,06,01,06,01,06,00,07,00,07,00,07,00,07
930 DATA00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07
940 DATA00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,00,07,02,82,83,00,00,86,03,03
950 DATA03,03,FD,21,0C.CB,11,20,00,06,0E,FD,7E,00,B7,C8,FD,19,10,F7,37,C9,3A,8B
960 DATACA,3D,20,18,CD,92,C3,30,04,3E,01,18,0F,ED;5F,E6,03,C6,07,FD,77,00,ED,5F
970 DATAE6,07,C6,0A,32,8B,CA,C9,AF,32,81,CA,21,F9,C9,22,82,CA,06,12,DD,21,8C,CA
980 DATAC5,DD,7E,00,E6,7F,28,11,87,26,00,6F,11,F8,C3,19,7E,23,66,6F,01,F1,C3,C5
990 DATAE9,01,20,00,DD,09,C1,10,DF,C9,0E,C4,EC,C4,00,C5.00,C5,36,C5,6E,C5,96,C5
1000 DATAFB,C5,A5,C6,26,C7,DD,CB,00,7E,20,29,DD,36,03,30,DD,36,01,10,DD,36,04,00
1010 DATADD,36,02,00,21,00,00,22,93,CA,22,91,CA,DD,36,0A,00,DD,36,0B,06,DD,36,09
1020 DATA01,DD,CB,00,FE,0E,86,CD,A1,C2,CD,45,C8,3A,7E,CA,FE,FF,28,48,87,CD,17,C2
1030 DATAED,4B,93,CA,DD,66,03,DD,6E,04,09,7C,FE,5D,38,05,21,00,5C,18,07,FE,04,30
1040 DATA03,21,00,04,DD,74,03,DD,75,04,ED,4B,91,CA,DD,66,01,DD,6E,02,09,7C,FE,51
1050 DATA38,05,21,00,50,18,07,FE,08,30,03,21,00,08,DD,74,01,DD,75,02,21,84,CA,3A
1060 DATA7D,CA,CB,67,28,0B,7E,D6,04,77,F2,D7,C4,36,00,18,2E,35,F2,D7,C4,36,08,06
1070 DATA03,FD,21,AC,CA,11,20,00,FD,7E,00,B7,28,06,FD,19,10,F6,18,13,3E,05,FD,77
1080 DATA00,3A,8F,CA,FD,77,03,3A,8D,CA,C6,10,FD,77,01,3A,8C,CA,FE,81,C0,CD,E2,C0
1090 DATA3A,8C,CA,FE,81,C0,0E,86,CD,A1,C2,C9,DD,CB,00,7E,20,33,DD,7E,01,C6,10,DD
1100 DATA77,01,DD,36,0C,12,18,0A,DD,CB,00,7E,20,1F,DD,36,0C,08,21,31,C5,DD,36,11
1110 DATA01,DD,74,15,DD,75,14,DD,74,13,DD,75,12,DD,36,09,08,DD,CB,00,FE,CD,E2,C0
```

```
1120 DATADD,35,0C,C0,DD,36,00,00,C9,03,14,03,18,00,DD,CB,00,7E,20,18,DD,36,0A,0C
1130 DATADD,36,09,40,DD,36,05,00,DD,36,06,09,DD,36,02,00,DD,CB,00,FE,0E,87,CD,A1
1140 DATAC2,DD,7E,00,FE,85,C0,CD,E2,C0,DD,7E,00,FE,85,C0,0E,87,CD,A1,C2,C9,DD,CB
1150 DATA00,7E,20,1E,DD,36,0A,10,DD,36,09,C0,DD,36,0B,05,DD,36,02,00,DD,36,04,00
1160 DATADD,7E,0F,CD,17,C2,DD,CB,00,FE,CD,E2,C0,C9,DD,CB,00,7E,20,4D,ED,5F,E6,0F
1170 DATA5F,87,87,83,DD,77,03,DD,36,01,80,DD,36,09,68,DD,36,04,00,DD,36,02,00,DD
1180 DATA36,06,FC,DD,36,05,00,21,ED,C5,DD,36,1B,01,DD,74,1D,DD,75,1C,DD,74,1F,DD
1190 DATA75,1E,21,F6,C5,DD,36,11,01,DD,74,13,DD,75,12,DD,74,15,DD,75,14,DD,CB,00
1200 DATAFE,CD,E2,C0,C9,11,00,06,01,04,02,04,04,00,03,1C,03,20,00,DD,CB,00,7E,20
1210 DATA5C,ED,5F,E6,3F,DD,77,03,DD,36,01,80,DD,36,09,38,DD,36,04,00,DD,36,02,00
1220 DATADD,36,0D,0D,DD,36,0E,0D,21,64,C6,DD,36,1B,01,DD,74,1D,DD,75,1C,DD,74,1F
1230 DATADD,75,1E,21,85,C6,DD,36,16,01,DD,74,18,DD,75,17,DD,74,1A,DD,75,19,21,A0
1240 DATAC6,DD,36,11,01,DD,74,13,DD,75,12,DD,74,15,DD,75,14,DD,CB,00,FE,CD,A4,C7
1250 DATACD,E2,C0,C9,0D,00,01,01,02,02,01,03,04,04,01,03,02,02,01,01,01,00,01,FF
1260 DATA02,FE,01,FD,04,FC,01,FD,02,FE,01,FF,00,0E,FC,02,FD,02,FF,01,00,02,01,02
1270 DATA03,04,04,02,03,02,01,01,00,02,FF,02,FD,02,FC,00,04,24,04,28,00,DD,CB,00
1280 DATA7E,20,4B,ED,5F,E6,3F,C6,10,DD,77,03,DD.36,01,80,DD,36,09,68,DD,36,04,00
1290 DATADD,36,02,00,DD,36,06,FD,DD,36,05,00,21,FA,C6,DD,36,1B,01,DD,74,1D,DD.75
1300 DATA1C,DD,74,1F,DD,75,1E,21,1F,C7,DD,36,11,01,DD,74,13,DD,75,12,DD,74,15,DD
1310 DATA75,14,DD,CB,00,FE,CD,E2,C0,C9,01,00,01,01,01,02,01,03,02,04,01,03,01,02
1320 DATA01,01,01,00,01,00,01,FF,01,FE,01,FD,02,FC,01.FD,01,FE,01,FF,01,00,00,04
1330 DATA2C,04,30,04,34,00,DD,CB,00,7E,20,5E,ED,5F,E6,3F,C6,05,DD,77,03,DD,36,01
1340 DATA80,DD,36,09,38,DD,36,04,00,DD,36,02,00,DD,36,0D,04,DD,36,0E,0C,21,9A,C7
1350 DATADD,36,1B,01,DD,74,1D,DD,75,1C,DD,74,1F,DD,75,1E,21,91,C7,DD,36,16,01,DD
1360 DATA74,18,DD,75,17,DD,74,1A,DD,75,19,21,9F,C7,DD,36,11,01,DD,74,13,DD,75,12
1370 DATADD,74,15,DD,75,14,DD,CB,00,FE,CD,A4,C7,CD,E2,C0,C9,08,00,08,03,08,00,08
1380 DATAFD,00,08,FE,08,00,00,04,38,04,3C,00,DD,35,0E,C0,CD,92,C3,38,28,DD,7E,0D
1390 DATADD,77,0E,FD,36,00,06,CD,DA,C7,ED,5F,E6,03,CB,3F,8B,E6,0F,CB,FF,FD,77,0F
1400 DATADD,7E,03,FD,77,03,DD,7E,01,FD,77,01,C9,DD,36,0E,01,C9,3A,8F,CA,DD,BE,03
1410 DATA38,07,1E,05,DD,96,03,18,07,1E,01,DD,96,03,ED,44,47,3A,8D,CA,DD,BE,01,38
1420 DATA06,1C,DD,96,01,18,06,1D,DD,96,01,ED,44,B8,38,01,1C,21,11,C8,16,00,19,5E
1430 DATAC9,0E,0C,00,02,08,0A,06,04,3A,85,CA,C6,02,32,85,CA,ED,44,CB,2F,CB,2F,CB
1440 DATA2F,ED,44,E6,1F,47,0E,1A,F3,CD,47,00,FB,3A,85,CA,ED,44,E6,07,47,0E,1B,F3
1450 DATACD,47,00,FB,C9,21,7D,CA,1E,8F,3E,0F,F3,CD,93,00,FB,3E,0E,F3,CD,96,00,FB
1460 DATA77,3E,08,F3,CD,41,01,FB,CB,6F,20,02,CB,86,CB,77,20,02,CB,8E,CB,67,20,02
1470 DATACB,96,CB,7F,20,02,CB,9E,CB,47,20,02,CB,A6,7E,2F,E6,0F,06,00,4F,21,8E,C8
1480 DATA09,7E,32,7E,CA,C9,FF,00,04,FF,06,07,05,FF,02,01,03,FF,FF,FF,FF,FF,3A,81
1490 DATACA,B7,28,64,47,11,00,EC,DD,21,F9,C9,C5,26,00,DD,6E,02,29,29,7D,E6,F0,32
1500 DATA18,FC,7C,C6,20,32,1A,FC,7B,32,1C,FC,7A,32,1E,FC,3E,10,32,20,FC,3E,01,32
1510 DATA22,FC,3E,01,32,1B,FC,3E,00,32,1F,FC,AF,32,19,FC,32,1D,FC,32,21,FC,32,23
1520 DATAFC,32,25,FC,3E,D0,32,26,FC,CD,C0,C9,01,04,00,DD,09,21,10,00,19,EB,C1,10
1530 DATAAB,3A,81,CA,FE,20,30,0E,11,04,00,DD,36,00,D9,DD,19,3C,FE,20,38,F5,21,F9
1540 DATAC9,11,00,EE,01,7F,00,F3,CD,5C,00,FB,C9,E1,F3,3A,7F,CA,3C,32,7F,CA,CD,41
1550 DATAC9,DD,E1,FD,E1,F1,C1,D1,E1,08,D9,F1,C1,D1,E1,FB,C9,21,EE,00,11,01,80,01
1560 DATAFA,00,CD,8A,C9,2E,EC,1E,02,01,F8,00,CD,58,C9,C9,C5,CD,DC,C9,3A,07,00,4F
1570 DATA0C,3E,22,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED,69,ED,79,E1,ED,61,ED,79,ED,69,ED
1580 DATA79,ED,79,ED,79,ED,59,ED,79,ED,79,ED,79,3E,E0,ED,79,C9,C5,CD,DC,C9,3A,07
1590 DATA00,4F,0C,3E,20,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED,61,ED,79,ED,69,ED,79,E1,ED
1600 DATA61,ED,79,ED,69,ED,79,ED,51,ED,79,ED,59,ED,79,ED,79,ED,79,3E,D0,ED,79,C9
1610 DATA21,18,FC,F3,CD,DC,C9,3A,07,00,4F,0C,3E,20,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,06,0F
1620 DATAED,B3,FB,C9,3E,02,CD,E6,C9,E6,01,20,F7,AF,ED,4B,07,00,0C,ED,79,3E,8F,ED
1630 DATA79,3A,06,00,4F,0C,ED,78,C9,09,CD,05,00,C9,2A,3C,D4,11,0A,D4,06,0C,1A,BE
```

# MSX-NEWS(文書自動作成プログラム)カナ版LIST

```
1000 CLEAR 300
1010 MAX FILES=5
1020 OPEN "DATS.DAT" AS #1 LEN=128
1030 FIELD #1,128 AS S$
1040 OPEN "DATA.DAT" AS #2 LEN=21
1050 FIELD #2,21 AS A$
1060 OPEN "DATB.DAT" AS #3 LEN=21
1070 FIELD #3,21 AS B$
1080 OPEN "DATC.DAT" AS #4 LEN=21
1090 FIELD #4,21 AS C$
1100 OPEN "DATD.DAT" AS #5 LEN=21
1110 FIELD #5,21 AS D$
1120 IF LOF(1)=0 THEN GOSUB 1560
1130 SCREEN1:KEY OFF
1140 CLS
1150 PRINT " Push Spece Key"
1160 IF STRIG(0)=-1 THEN 1190
1170 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1720
1180 R=RND(1):GOTO 1160
1190 LSET A$=""
1200 LSET B$=""
1210 LSET C$=""
1220 LSET D$=""
1230 B(1)=LOF(1)/128
1240 FOR I=2 TO 5
1250 B(I)=LOF(I)/21
1260 NEXT
1270 IF STRIG(0)=-1 THEN 1300
1280 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1720
1290 GOTO 1270
1300 PRINT:PRINT
1310 R=INT(RND(1)*B(1))+1
1320 GET #1,R
1330 Z$=S$
1340 L=1
1350 Z1$=MID$(Z$,L,1)
1360 IF ASC(Z1$)>96 AND ASC(Z1$)<103 THE
N 1400
1370 PRINT Z1$;
1380 L=L+1
1390 GOTO 1350
1400 IF Z1$="f" THEN 1270
1410 IF Z1$<>"e" THEN 1450
1420 R=INT(RND(1)*30)+1
1430 X$=STR$(R)+"f"
1440 GOTO 1490
1450 I=ASC(Z1$)-95
1460 R=INT(RND(1)*B(I))+1
1470 GET #I,R
1480 X$=MID$(A$+B$+C$+D$,I*21-41,21)
1490 L1=1
1500 X1$=MID$(X$,L1,1)
1510 IF X1$="f" THEN 1380
1520 PRINT X1$;
1530 L1=L1+1
1540 GOTO 1500
1550 END
1560 FOR I=1 TO 5:READ Z$:LSET S$=Z$:PUT
 #1,I:NEXT
1570 FOR I=1 TO 5:READ Z$:LSET A$=Z$:PUT
 #2,I:NEXT
1580 FOR I=1 TO 5:READ Z$:LSET B$=Z$:PUT
 #3,I:NEXT
1590 FOR I=1 TO 5:READ Z$:READ Z$:LSET C
$=Z$:PUT #4,I:NEXT
1600 NEXT
1610 FOR I=1 TO 5:READ Z$:LSET D$=Z$:PUT
 #5,I:NEXT
1620 RETURN
1630 DATA さきほど゛ bで゛ aか゛たいりょうはっせいし dな わだ゛
いを よんで゛おります。こっかいで゛は ただ゛ちに ちょうさだ゛んを はけんする
との ことで゛すか゛、このため ことしの aのみず゛あげ゛は おおはば゛に げ゛
んしょうするとの みとうしで゛す。f
1640 DATA さきほど゛ bで゛ bに おすまいの aさん か゛ bにすむ
 むしょく aにeかしょをさされ a に なって しまったとの ことで゛す。f
1650 DATA eにち、aこく と aこくか゛ aし゛ょうたいに はいりまし
た。こくれんで゛は りょうこくの dな aをもとめるいっぽ゜う、わか゛くにで゛も
 cく aを かくほするたいせいを とるとのことで゛す。f
1660 DATA b で゛はっせいした a か゛たの たいふうeこ゛うは、cく
しんろをかえて bにむかうようで゛す。このため bや bで゛は aに dな ひか
゛いか゛で゛るかのうせいか゛あるとのことで゛す。f
1670 DATA aもんだ゛いを かいめいするため、aちょうさいいんの aいい
んちょうはeにち aのかのうせいか゛あるとされている aに bで゛ cいしつもん
を するよていで゛す。f
1680 DATA するめf,めだ゛かf,にんにくf,MSXf,えだ゛まめf
1690 DATA とうきょうわんf,さっちゃんちf,にくやf,じ゛ょしこういし
つf,イランf
1700 DATA はず゛かしf,おど゛ろおど゛ろしf,まど゛ろっこしf,おかし
f,いやらしf
1710 DATA へんf,きらいf,すきf,ク゛レートf,スモールf
1720 CLS
1730 PRINT
1740 PRINT " 1:ぶ゛んしょう"
1750 PRINT " 2:めいし 1"
1760 PRINT " 3:めいし 2"
1770 PRINT " 4:けいようし"
1780 PRINT " 5:けいようど゛うし"
1790 PRINT " 6:おわり"
1800 PRINT
1810 INPUT " Input 1-6";I
1820 IF I>6 OR I<1 THEN 1810
1830 IF I=6 THEN 1140
1840 IF I=1 THEN LL=128 ELSE LL=21
1850 PRINT
1860 PRINT " File";I;"Record";LOF(I)¥LL+
1
1870 PRINT
1880 INPUT Z$
1890 IF LEN(Z$)>LL-1 THEN PRINT" もじ゛れつか゛
 なか゛すぎ゛ます":CS=CSRLIN+1:PRINT:PRINT"  ";Z
$:LOCATE 0,CS:GOTO 1880
1900 Z$=Z$+"f"
1910 ON I GOSUB 1930,1940,1950,1970
1920 GOTO 1980
1930 LSET S$=Z$:RETURN
1940 LSET A$=Z$:RETURN
1950 LSET B$=Z$:RETURN
1960 LSET C$=Z$:RETURN
1970 LSET D$=Z$:RETURN
1980 PUT #I,LOF(I)¥LL+1
1990 GOTO 1730
```

# ハードウエア事始め

ここに掲載したリストは、164ページから171ページのハードウエア事始めで製作した、プリンタバッファインターフェイスに関するプログラムです。全部で4つのプログラムがあります。本文中にそれぞれの説明をしていますので、それをよく読んでから、入力するようにしてください。

入力したら一度ディスクなどにセーブして、間違いがないかどうか確認してからRUNさせたほうがいいでしょう。マシン語部分に入力ミスがあるままRUNさせると、暴走する可能性があり、大変危険です。注意してください。

## BUFSAMPL.BAS

```
100 'ﾌﾟﾘﾝﾀ ﾊﾞｯﾌｧ ｻﾝﾌﾟﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ BUFSAMPL.
BAS
110 'ｲﾝﾀｰﾌｪｰｽ ﾊ ｼﾞｮｲﾃｨｯｸ ﾎﾟｰﾄ A ﾆ
120 'ｾﾂｿﾞｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ
130 'BLOAD"BUFSAMPL.OBJ",R ﾃﾞ ｼﾞｯｺｳｼﾏｽ
140 'PROG. NO.MSX8906-1...BY N.SEGI
150 AD=&HD400:G=210
160 SUM=0
170 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM
=SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
180 READA$:IF SUM<>VAL("&H"+A$) THEN PRI
NT "ﾃﾞｰﾀ ｴﾗｰ in";G:END
190 IF G=490 THEN BSAVE"BUFSAMPL.OBJ",&H
D400,&HD4EF:END
200 G=G+10:GOTO 160
210 DATA 2A,48,FC,22,E4,D4,22,E8,452
220 DATA D4,21,FF,D3,22,E6,D4,CD,570
230 DATA DD,D4,21,12,D4,E5,CD,B7,521
240 DATA 00,38,1C,3E,01,CD,D8,00,238
250 DATA B7,C4,39,D4,CD,A8,00,C8,4C5
260 DATA CD,D4,D4,C8,CD,C1,D4,79,618
270 DATA CD,A2,00,CD,A5,00,D0,E1,492
280 DATA C9,CD,D4,D4,28,07,38,05,3AA
290 DATA 13,AF,ED,52,C8,CD,A1,D4,50B
300 DATA 2A,EA,D4,E5,CD,63,D4,72,543
310 DATA CD,B1,D4,E1,ED,5B,E6,D4,635
320 DATA 23,E7,38,03,2A,E4,D4,22,349
330 DATA EA,D4,C9,3E,0F,CD,96,00,437
340 DATA E6,AF,F6,10,5F,3E,0F,CD,414
350 DATA 93,00,3E,0E,CD,96,00,E6,328
360 DATA 0F,07,07,07,07,57,CB,A3,1F0
370 DATA 3E,0F,CD,93,00,3E,0E,CD,2C6
380 DATA 96,00,E6,0F,B2,57,3E,0F,2E1
390 DATA CD,96,00,CB,8F,5F,3E,0F,369
400 DATA CD,93,00,CB,CB,CD,93,00,456
410 DATA C9,CD,CF,FF,3A,E0,F3,CB,63C
420 DATA AF,47,0E,01,CD,47,00,F3,30C
430 DATA C9,3A,E0,F3,CB,EF,47,0E,4E5
440 DATA 01,CD,47,00,CD,D4,FF,FB,4B0
450 DATA C9,2A,E8,D4,ED,5B,E6,D4,5B1
460 DATA 4E,23,E7,38,03,2A,E4,D4,375
470 DATA 22,E8,D4,C9,2A,E8,D4,ED,57A
480 DATA 5B,EA,D4,E7,C9,2A,E8,D4,5AF
490 DATA 22,EA,D4,C9,00,00,00,00,2A9
```

## CONVERT.BAS

```
100 'CONVERT.BAS
110 CLEAR 100,&HD0FF
120 IF PEEK(&HFE0D)=&HC3 THEN 140
130 BLOAD"BUFCMD.OBJ",R
140 A$="":IF STRIG(1) THEN CMD PORTA(A$)
150 LINE INPUT "FILE NAME ?";F$
160 OPEN F$ FOR OUTPUT AS #1
170 PRINT:PRINT"DATA ｦ ｵｸｯﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
180 PRINT"ｼｭｳﾘｮｳ ﾊ CTRL-Cﾃﾞｽ"
190 IF INKEY$=CHR$(3) THEN 240
200 A$="":IF STRIG(1) THEN CMD PORTA(A$)
210 IF A$="" THEN 190
220 PRINT A$;:PRINT #1,A$;
230 GOTO 190
```

## SELECT.BAS

```
100 'SELECT.BAS
110 'PORT A ﾄ PORT B ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ｦ ｷﾘｶｴﾏｽ
120 IF PEEK(&HFE0D)=&HC3 THEN 140
130 BLOAD"BUFCMD.OBJ",R
140 GOSUB 260:GOSUB 280
150 S=0:GOSUB 220
160 PRINT "SELECT ｷｰ ﾃﾞ ｷﾘｶｴﾏｽ"
170 IF INKEY$=CHR$(&H18) THEN GOSUB 210
180 IF S=0 THEN GOSUB 260 ELSE GOSUB 280
190 PRINT A$;:LPRINT A$;
200 GOTO 170
210 IF S=0 THEN S=1 ELSE S=0
220 PRINT
230 IF S=0 THEN PRINT"PORT A";
240 IF S=1 THEN PRINT"PORT B";
250 PRINT" ｦ ｾﾂｿﾞｸ ｼﾏｼﾀ"
255 RETURN
260 A$="":IF STRIG(1) THEN CMD PORTA(A$)
270 RETURN
280 A$="":IF STRIG(2) THEN CMD PORTB(A$)
290 RETURN
```

# さあ、ミスがないように入力しよう!

➡MSXを活用するために、いろいろな方法が考えられます。このプリンタバッファもそのひとつです。

## BUFCMD. BAS

```
100 'BUFCMD.BAS
110 'CMD ヲ カクチョウスル
120 ' CMD PORTA and CMD PORTB
130 'BLOAD"BUFCMD.OBJ",Rデ カクチョウ シマス
140 'PROG. NO.MSX8906-2...BY N.SEGI
150 AD=&HD100:G=210
160 SUM=0
170 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM
=SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
180 READA$:IF SUM<>VAL("&H"+A$) THEN PRI
NT "データ エラー in";G:END
190 IF G=720 THEN BSAVE"BUFCMD.OBJ",&HD1
00,&HD298:END
200 G=G+10:GOTO 160
210 DATA AF,21,0D,D1,11,0D,FE,01,2CB
220 DATA 05,00,ED,B0,C9,C3,18,D1,417
230 DATA C9,C9,ED,4B,99,D2,C5,C9,5C3
240 DATA C1,ED,43,99,D2,CD,26,D1,520
250 DATA CD,48,D1,38,ED,C9,11,89,46E
260 DATA FD,06,0F,7E,FE,20,20,03,2D1
270 DATA 23,18,F8,7E,12,B7,28,0D,2AF
280 DATA FE,3A,28,09,FE,28,28,05,2BC
290 DATA 23,13,10,EF,C9,AF,12,C9,388
300 DATA FB,11,8E,D1,CD,52,D1,D8,533
310 DATA D5,C9,C5,E5,21,89,FD,1A,509
320 DATA 3C,28,12,CD,71,D1,28,05,2B2
330 DATA 13,13,13,18,EF,EB,23,5E,2AC
340 DATA 23,56,B7,18,01,37,E1,C1,322
350 DATA C9,1A,4F,7E,B9,20,06,B7,346
360 DATA C8,13,23,18,F4,1A,B7,28,303
370 DATA 03,13,18,F9,7E,B7,28,03,287
380 DATA 23,18,F9,7D,B4,C9,50,F7,475
390 DATA 54,41,00,C3,D1,50,F7,54,3C4
400 DATA 42,00,C6,D1,FF,3A,9D,D2,481
410 DATA B7,20,0F,3C,CD,D8,00,B7,37E
420 DATA C8,CD,79,D2,CD,FD,D1,C3,63E
430 DATA 89,D2,3C,CD,D8,00,B7,C8,4BB
440 DATA CD,79,D2,CD,3B,D2,C3,89,53E
450 DATA D2,37,C9,AF,18,02,3E,01,2DA
460 DATA 32,9D,D2,7E,FE,28,20,F1,456
470 DATA 23,CD,64,4C,3A,63,F6,FE,431
480 DATA 03,20,E6,E5,1E,00,D9,CD,3B2
490 DATA 9D,D1,7A,D9,28,05,1C,01,30B
500 DATA 9E,D2,02,2A,F8,F7,73,23,421
510 DATA 71,23,70,CD,D0,67,E1,CD,4B6
520 DATA 66,46,C8,18,C4,3E,0F,CD,36A
530 DATA 96,00,E6,AF,F6,10,5F,3E,3CE
540 DATA 0F,CD,93,00,3E,0E,CD,96,31E
550 DATA 00,E6,0F,07,07,07,07,57,168
560 DATA CB,A3,3E,0F,CD,93,00,3E,359
570 DATA 0E,CD,96,00,E6,0F,B2,57,36F
580 DATA 3E,0F,CD,96,00,CB,8F,5F,369
590 DATA 3E,0F,CD,93,00,CB,CB,CD,410
600 DATA 93,00,C9,3E,0F,CD,96,00,30C
610 DATA E6,9F,F6,60,5F,3E,0F,CD,454
620 DATA 93,00,3E,0E,CD,96,00,07,249
630 DATA 07,07,07,E6,F0,57,CB,AB,3B8
640 DATA 3E,0F,CD,93,00,3E,0E,CD,2C6
650 DATA 96,00,E6,0F,B2,57,3E,0F,2E1
660 DATA CD,96,00,CB,9F,5F,3E,0F,379
670 DATA CD,93,00,CB,DB,CD,93,00,466
680 DATA C9,CD,CF,FF,3A,E0,F3,CB,63C
690 DATA AF,47,0E,01,CD,47,00,F3,30C
700 DATA C9,3A,E0,F3,CB,EF,47,0E,4E5
710 DATA 01,CD,47,00,CD,D4,FF,FB,4B0
```

## ごめんなさい

えーっと、いきなりの出張〝ごめんなさい〟コーナーです。

といいつつも、今回はとくにゴメンナサイということがないので、みなさんからのお問い合わせについて、ひとつお願いがありますんです、ハイ。

いつも、かなり頻繁に問い合わせの電話がかかってくるんですが、できるだけ簡潔に質問事項をまとめておいてほしいのです。何をお尋ねになりたいのか、よくわからない電話もありますから……。

それと、実際に作ってみたんだけど動かない! という電話も、話だけではどういう状態かつかめません。動作確認をしたうえで本誌に掲載していますので、配線間違いがないか、ハンダづけの不良部分がないかなど、何度も確認してみてください。

今後も、読者の皆さんからの要望に、できるだけ応えていきたいと思っています。

# EDITORIAL

さて、次号であるが、ふと世事を振り返ってみるならば、あららロールプレイングゲームがお盛んではありませんか!?　なので、その特集の予定です。あ、付録も付きますよ、強いのがね。


## STAFF

発行人 ―― 塚本慶一郎
編集人・編集長 ―― 小島　文隆
副編集長 ―― 加川　良
編集スタッフ ―― 宮野　洋美　藪　暁彦　金井　哲夫
金矢八十男　田中富美子　新井　創士
船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子
水野　震治　浜村　弘一　伊東　みか
下山　牧子　金田一　健　高橋久美子
渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和
宮地　千里　大塚由利子　川村　篤
入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏
鈴木　弘明　都竹　喜寛　二木　康夫
斉藤　伸　鈴木　賢一　森本　真理
渡辺　江里　本田　文貴　江守　依子
中村　優子　清水早百合　小倉　倫子
松本　隆一　高橋　敦子　田川　実
菅沢美佐子　柴田　英春　野田　稔
榎並祐喜子
制作スタッフ ―― 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸
田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子
刑部　仁　小山　俊介　小林　昌子
成谷実穂子
編集協力 ―― 上野　利幸　山口　裕生　青柳　昌行
田中　芳洋　土方　幸和　林　大紋
可徳　剛　高橋　義信　渋谷　洋一
川村　和弘　伊藤　裕　藤高　信博
斉藤　裕史　折原　光治　三井　徳久
大森　穂高　三須　隆弘　山田　裕司
小栗　恭也　林　英明　小林　仁
角　克彦　服部　浩章　布施　哲也
梶原　智　中本　妃香　美村　孝之
山本伊知郎　深水　司　山口　政司
山本　正代　藤田　雅之　白尾　隆明
菅野多希子　野口　豊　山下　信行
制作協力 ―― 三輪　悦子　スタジオB4　CYGNUS
渡辺　葉子　秋本由喜子　内山　泰秀
高橋　由佳　下田佳代子　斉藤　大助
内藤　智志　樋口　陽子　鶴谷　孝子
池上　朋子　安田　稔　井沢　利昭
アメリカ在住 ―― トム・ランドルフ
フォトグラフ ―― 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト ―― 佐久間良一　桜　玉吉　桜沢エリカ
宮嶋美奈子　もろが　卓　城戸　房子
大賀　葉子　若村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明　今井　美保
今野　享子　明日　敏子


## 情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後２時から４時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし。会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

**MSXマガジン 7月号は6月8日発売! 予価530円**

# 知らなかったんじゃないかな？

MSX2/MSX2+用統合化ソフト
**HALNOTE**

「統合化ソフト」って何ですか？ ソフトごとの操作法やファイル形式を極力同じようにしたソフトのこと。
HALNOTEのほとんどのアプリケーションでは、一部のデータの登録・組込みで文字や絵のやりとりもでき、工夫しだいでとっても便利に使えます。

ワープロは一般のワープロとどうちがうの？

## 日本語ワードプロセッサ

このワープロの特徴は、画像エリアの確保によって文書と同一画面上で作画できる点です。文字の大きさがドット換算のため、倍角4倍角などの印字を使わず、ビットイメージで行っています。また、第2水準の漢字ROMを持たないプリンタでも同様の方法で印字が行えます。

家計簿も手軽に作れますか？

## 表計算プロセッサGCALCジーカルク

GCALCではいくつかのフォーム（型見本）を用意する予定です。この形式で作ってみて、慣れたところでオリジナルな家計薄をお作りください。

新発売

GCARDでも絵が書けるらしいのですが？

## カード型データベースソフトGCARDジーカード

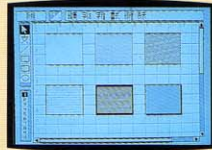
ベクトル（線、円、四角）で線種やトーン等を使い、簡単な案内図程度なら書けます。住所録に地図を入れたい時などに有効です。

好評発売中

「デスクトップバインダ」って何をするためのもの？

## デスクトップバインダ

HALNOTEの全体をコントロールし、アプリケーションソフトの実行・印刷やディスク・ファイルの管理を行うためのものです。機能はすべて画面に絵で現われ、操作はマウスでクリックするだけの簡単さです。

ビットイメージの絵やカラーを使えますか？

## 図形プロセッサ

作画ではなく、作図するソフトなので、一般のCGソフトとは違いベクトル（線、円、四角）でデータを管理しています。このため現時点ではビットイメージの絵は使えません。また、カラー機能はありません。

アプリケーションとデスクアクセサリはどうちがうの？

## デスクアクセサリ

アプリケーション（道具）は各々が独立して動くのに対し、デスクアクセサリ（簡易ソフト）は何時でも呼び出すことができます。

統合化ソフトが完成領域へ。

オートログインやオートリダイヤルの機能はありますか？

## 図形通信プロセッサGtermジーターム

オートログインやオートリダイヤルの機能は持っていませんが、ある程度の操作をマウスやトラックボールで行えるので、初心者に喜ばれています。

年月日を平成にするにはバージョンアップが必要ですか？

## 代筆プロセッサ“直子の代筆”

元年（西暦）と元号を登録することにより、簡単に平成に変えることができます。方法はマニュアルの22ページ中ごろにあります。年号を平成にして元号を1989年にしてください。

### HALNOTEの基本機能

- ●HALNOTE基本3点セット（HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、図形プロセッサ）……HNS-100・29,800円
- ●デスクアクセサリ アプリケーションソフト作動中でも利用可能。

### アプリケーションソフト

- ●GCALC（ジーカルク）……HNS-104・14,800円
- ●GCARD（ジーカード）……HNS-103・12,800円
- ●Gterm（ジーターム）……HNS-101・10,000円
- ●代筆プロセッサ“直子の代筆”・HNS-102・8,800円

※MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」C.テグレット技術開発

※定価には消費税は、含まれておりません。

### 「GCALC」発売記念キャンペーン

表計算プロセッサ「GCALC」の発売を記念して「おまけ付きGCALC」を限定販売いたします。
お近くのパソコンショップ、大手電気店のパソコン売り場でお求めください。

- ●「おまけ付きGCALC」は数に限りがございます。品切れの際はご容赦ください。
- ●詳しくは店頭でお尋ねください。

**株式会社HAL研究所**
〒101東京都千代田区神田須田町2-6-5OS85ビル5F TEL.03-252-5561

★ユーザー登録のお願い
ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

MSXマガジン
6
平成元年6月1日発行 第7巻 第6号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・486・4505(編集部)
特別定価520円(本体505円)
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-06